12/2000 Ausgabe 43 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ■ Dänemark dkr 16,- ■ Italien Lit 4.200 ■ Luxemburg ltr 86,- ■ Niederlande hfl 4,95
Österreich öS 29,- ■ Schweiz sfr 3,90 ■ Griechenland DR 700,- ■ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

POKÉMON • NINTE… …OR/ADVANCE

NUR DM 3.90 DIE N…

POKÉMON

Tests, Infos & Tipps

MEGAPOSTER! ALLE 100 NEUEN POKÉMON!

Die englischen und japanischen Namen auf einen Blick!

Mit Aufklebern, Poster und Tippskarten!

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Im Test: Der Perfect-Dark-Rivale auf dem N64

WWF NO MERCY

Im Test: Der neueste N64-Wrestling-Hit

MARIO PARTY 3

DINOSAUR PLANET

Brandaktuell: Die kommenden N64-Knüller!

POKÉMON GOLD & SILBER

Großer Vorabtest der englischen Versionen!

ZELDA MAJORA 'S MASK

Komplettlösung und Test der dt. Version!

4 Sammelkarten

Neue Pokémon-Serie!

Die besten Pokémon-Tipps und Tipps zu Mario Tennis

Spiele-Lexikon

160 Spiele bewertet!
Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

Doppelposter

Pokémon-Poster & Zelda: Majora 's Mask

Game Boy

Mit aktuellen **Tests, Charts und News** für den Game Boy!

N-ZONE
UNABHÄNGIG OMPETENT

INHALT

N64-Hits am Fließband

Hallo zusammen! Zum ersten Mal darf ich euch an dieser Stelle recht herzlich zu einer neuen Ausgabe der N-Zone willkommen heißen. Erwartungsgemäß veröffentlichen kurz vor dem Fest der Liebe (und der hoffentlich dicken Geschenke!) viele Hersteller ihre als am stärksten eingeschätzten Titel. Auch dieses Jahr wird da keine Ausnahme gemacht. Und obwohl Nintendo erst Anfang des nächsten Jahres die potenziellen Spielehits wie Banjo-Tooie, Eternal Darkness oder Excitebike 64 über euch ausschütten wird, können wir euch in dieser Ausgabe gleich drei N64-Spiele präsentieren, die eine Wertung von 90% oder mehr einheimsen konnten. Neben dem Meisterwerk Zelda: Majora's Mask erwärmten vor allem die neue Wrestling-Referenz WWF No Mercy und das geniale The World Is Not Enough unsere Redakteursherzen. Fans von Comic-Charakteren kommen diesmal mit den Tests zu Mickey's Speedway USA, Donald Duck Quack Attack sowie dem witzigen Tom & Jerry in Fists of Furry ebenfalls voll auf ihre Kosten. Die Zelda-Komplettlösung sowie ein schmuckes Poster von Link und Co. runden diese Ausgabe ab.

Abschließend möchte ich allen Lesern für die Treue im vergangenen Jahr danken und euch im Namen der gesamten Redaktion ein friedliches, verschneites und vor allem verspieltes Weihnachtsfest wünschen!

Jens Quentin
Leitender Redakteur

Mit 2 Postern, 18 Aufklebern und 4 Sammelkarten!

POKÉMON ZONE

Pokémon-Lexikon ..... Charts, Termine, Produkte 13
Pokémon-News ..... Was gibt es Neues? 12
Pokémon Gold/Silber ..... Die neuen Pokémon! 16
Pokémon-Tipps ..... Tipps & Tricks 14

GAME-BOY-ZONE

Game-Boy-News ..... Charts, Termine, News 8
Game-Boy-Lexikon ..... Die besten GBC-Spiele 9
Aktuelle Tests ..... Donkey Kong Country u. a. 9

ANGESPIELT (NINTENDO 64)

Batman of the Future ..... Der neue Flattermann in Action 24
Dinosaur Planet ..... Neueste Informationen und Bilder 22
Mario Party 3 ..... Mario erneut in Partylaune 20
Winnie Puuh – Tiggers Honigjagd ..... Der tollpatschige Tigger 26

TESTS (NINTENDO 64)

Donald Duck Quack Attack ..... Mit dem Enterich unterwegs 54
Mickey's Speedway USA ..... Disney gibt Vollgas! 55
The World Is Not Enough ..... Im Auftrag Ihrer Majestät 52
Tom & Jerry in Fists of Furry ..... Zwei wie Katz und Maus! 55
WWF No Mercy ..... Die neue Referenz im Ring 50
Zelda: Majora's Mask ..... Der Kampf gegen die Uhr 46

KOMPLETTLÖSUNG

Zelda: Majora's Mask ..... Das Abenteuer kann beginnen 60

POSTER

Die 100 neuen Pokémon 39-42
Zelda: Majora's Mask 35-38

SAMMELKARTEN

Mario Tennis 75/76
Pokémon Rot/Blau/Gelb 75/76
Pokémon Stadium 75/76
The World Is Not Enough 75/76

SPIELENEWS

64DD-Zusatzlaufwerk 5
Banjo-Tooie 5
Custom Robo V2 4
Doraemon (GBA) 7
Indiana Jones and the Infernal Machine 6
Ms. Pac-Man Maze Madness 7
Ready 2 Rumble Round 2 6
Turok 4 (Gamecube) 5
WWF-No-Mercy-Gewinnspiel 4
WWF-No-Mercy-Webseite 6
Yugioh Dungeondice Monsters (GBA) 7
Zelda: Majora's Mask 6

NEWS

Aus Japan 4
Aus USA 6
Gamecube-News 5
Game-Boy-Advance-News 7
Kurz & Knapp 7

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 30

T&T: CHEATS & CODES

Army Men: Sarge's Heroes 2 58
NFL Quarterback Club 2001 58
Rainbow Six (GBC) 58
San Francisco Rush 2049 (GBC) 58
The World Is Not Enough 58

LESERTIPPS

Driver (GBC) 72
Excitebike 64 72
ISS 2000 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 34
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 56
Vorschau 74

Pokémon Gold/Silber 16

Auf drei Seiten stellt euch Experte Matthias Glaser die Kreaturen von *Pokémon Gold/Silber* vor und führt alle wichtigen Unterschiede zu den bislang erschienenen Versionen auf. Wir verraten euch alles Wissenswerte zu *Pokémon Gold/Silber*.

Zelda: Majora's Mask 46

Nachdem wir in der letzten Ausgabe nur einen mit ganz heißer Nadel gestrickten Test des neuen Nintendo-Hits präsentieren konnten, bringen wir euch Links neuestes Abenteuer gegen die Zeit in dieser Ausgabe ab Seite 46 in aller Ausführlichkeit näher.

The World Is Not Enough 52

Jens hat sich in den Anzug des berühmten Geheimagenten gezwängt, um euch in seinem Test alle wichtige Features präsentieren zu können. Erfüllt Bonds neuestes Abenteuer die hohen Erwartungen? Auf Seite 52 erfahrt ihr die Antwort.

JAPAN NEWS

Obwohl sich das Hauptaugenmerk immer deutlicher auf die Next-Generation-Konsole Gamecube von Nintendo richtet, zeigt sich anhand der japanischen Verkaufscharts aller Systeme, dass sich die Titel von Nintendo trotz des Launchs der PlayStation 2 noch immer großer Beliebtheit erfreuen. Nintendos Motto: „Qualität statt Quantität" wird von den japanischen N64-Fans offensichtlich honoriert. Welche Titel dabei für den Erfolg sorgen, lest ihr weiter unten in diesem News-Teil. Der Nachfolger des erfolgreichen Mech-Titels Custom Robo wird sich aller Voraussicht nach auch bald in den Verkaufscharts aus Japan wiederfinden. Wie beliebt das Spiel mit den Blechkameraden ist, zeigt die eigene Internetseite.

Custom Robo V2

Mit Custom Robo V2 ist in Japan Anfang November der zweite Teil der futuristischen Mech-Warrior-Schlacht erschienen. Der Nachfolger des Ende 1999 erschienenen ersten Teils bietet die gewohnt gelungene Mischung aus Action- und Rollenspiel-Elementen. Um für die Auseinandersetzungen mit den blechernen Kontrahenten gewappnet zu sein, rüstet man den eigenen Roboter mit Laserkanonen und Raketenwerfern aus. Im Mehrspielermodus können erstmals auch vier Spieler in jeweils zwei Teams gegeneinander antreten, wobei nur ein taktisch kluges Vorgehen in den Arenen zu einer Verschrottung des gegnerischen Teams führt. Custom Robo V2 wird für 6800 Yen (umgerechnet ca. DM 140,-) angeboten. Zeitgleich zum Release hat Nintendo dem Titel eine eigene Website im Internet gewidmet. Unter www.nintendo.co.jp erhalten Fans des Spiels brandheiße Informationen, Details und Bilder zur rasanten Roboterschlacht.

INFOS Auf der Internetseite findet man viele nützliche Informationen zum Spiel.

FURIOS Das Spiel wartet mit gelungenen Grafikeffekten auf.

Nintendo-Titel weiter auf Erfolgskurs

In den systemübergreifenden Verkaufscharts aus Japan bleibt Nintendo mit seinen zuletzt veröffentlichten Titeln trotz starker Konkurrenz aus dem Hause Sony weiterhin auf Erfolgskurs. Zu verdanken hat Big N dies vor allen Dingen der smarten Superagentin Joanna Dark und der Rasselbande von Mario Tennis 64. Als bestes N64-Spiel steht Perfect Dark auf dem 4. Platz, der Ausnahme-Shooter hat dabei sogar die spaßige Snowboard-Raserei SSX für die PlayStation 2 auf Platz 5 verweisen können. Bemerkenswert ist dies vor dem Hintergrund, dass das Ego-Shooter-Genre in Japan nicht so einen hohen Stellenwert innehat wie in den USA oder Europa. Der Tennis spielende Klempner Mario erfreut sich noch immer großer Beliebtheit in Japan. Mario Tennis 64 liegt als Verkaufsdauerbrenner auf einem beachtlichen 6. Platz.

BLICKFANG Joanna Dark sorgt auch in den japanischen Charts für Furore.

RETURN Mario Tennis 64 ist momentan auf Platz 6 der Verkaufscharts.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Januar: *Leader of Animals*

Februar: *Momotarou Festival*

GRIMMIG Der gnadenlose Kane steigt natürlich auch in den Ring.

Gewinnspiel

Wer sich ein Exemplar des genialen Wrestling-Titels *WWF No Mercy* von THQ (Test in dieser Ausgabe auf S. 50) unter den Nagel reißen will, sollte aufmerksam weiterlesen. In Zusammenarbeit mit THQ verlost die N-Zone fünf Exemplare des neuesten WWF-Krachers, der durch zahlreiche neue Spielmodi, mehr Details sowie ein ungeschlagenes Gameplay den Wrestling-Thron erobern konnte.

Um eines von fünf Exemplaren von *WWF No Mercy* zu gewinnen, müsst ihr folgende Preisfrage beantworten:

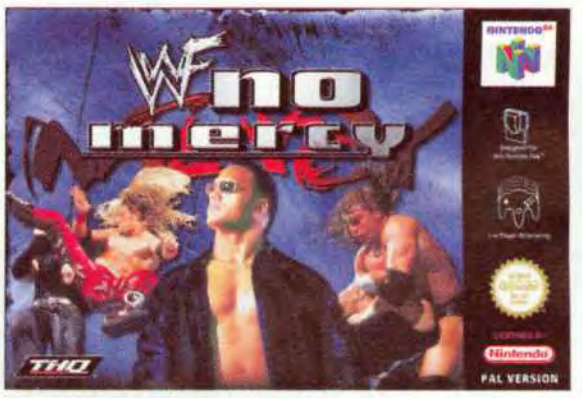
Wofür steht das Kürzel „WWF" im Spieletitel *WWF No Mercy*?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um bei diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 0858 60* (Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: WWF No Mercy, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Teilnahmeschluss ist der 27. Dezember 2000.
Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.



READY TO RUMBLE Ihr könnt 5x WWF No Mercy für das N64 gewinnen.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma THQ und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

THQ

Banjo-Tooie

Banjo als Bildschirmhintergrund

Der potenzielle Mega-Hit aus dem Hause Rare steht in Deutschland erst Anfang des nächsten Jahres in den deutschen Verkaufsregalen. Um allen Fans des bekannten Jump&Run-Helden die Wartezeit zu versüßen, hat sich Nintendos Edelschmiede für alle Besitzer eines PC etwas Besonderes einfallen lassen: Auf der Rare-Website www.rareware.com kann man sich so genannte Wallpapers (Bildschirmhintergründe) auf den heimischen PC herunterladen. Dank der hochauflösenden Bilder haben Fans somit ihren favorisierten N64-Liebling auch auf dem PC immer vor Augen. Die Motive zeigen Szenen aus den Abenteuern, die Banjo zusammen mit seinem treuen Gefährten, der Möwe Kazooie, im zweiten Teil des Spieles erlebt. **(jq)**

ZIRKUS Dieses Motiv ist einer der Bildschirmhintergründe.

BLUBB Auch unter Wasser macht Banjo eine gute Figur.

64DD-Zusatzlaufwerk

64DD ade?

Anfang des Jahres wurde in Japan das mit viel Spannung erwartete Zusatzlaufwerk 64 DD auf den Markt gebracht. Das Peripheriegerät hat seitdem trotz Spielen wie *Mario Artist* oder dem *F-Zero*-Expansion-Kit die Erwartung nicht erfüllen können. Nach noch nicht einmal einem Jahr zeichnet sich nun langsam, aber sicher das Ende der kurzen und von Misserfolg geprägten 64DD-Ära ab. Nachdem einige der ursprünglich angekündigten 64DD-Titel entweder für das „normale" N64 entwickelt werden oder ganz von den Veröffentlichungslisten verschwinden, hat nun auch der Online-Dienst Randnet die Aufnahme neuer User Ende Oktober eingestellt. Bislang konnte man das 64DD nur in Verbindung mit einem Vertrag mit dem japanischen Online-Dienst erwerben. Aufgrund der mehr als mäßigen Nachfrage nach dem kostspieligen Zusatzlaufwerk ist zu befürchten, dass das 64DD bald nur noch in den nostalgischen Erinnerungen einiger weniger japanischer N64-Fans einen festen Platz innehat. **(jq)**

FEHLSTART? So sieht das komplette Startpaket des 64DD-Bundles aus.

SCHRÄG Spiele wie das witzige, ungewöhnliche Doshin the Giant fanden in Japan nicht den erhofften Erfolg.

Das Interesse an Nintendos neuer Konsole wächst stetig. Nachdem kürzlich bereits Größen wie Konami, Namco und Capcom ihre Unterstützung zusicherten, haben Anfang November weitere namhafte Spiele-Hersteller reges Interesse am Gamecube bekundet. Das Trio besteht aus den Herstellern Infogrames, Take 2 und THQ. Während Take 2 und THQ noch keine näheren Angaben gemacht haben, befinden sich bei Infogrames bereits fünf Titel für den Gamecube in der Entwicklung.

Turok 4

Seit Anfang September könnt ihr in Deutschland bei Turok 3: Shadow of Oblivion auf Mutantenjagd gehen. Der dritte Teil ist gleichzeitig der letzte auf dem N64 gewesen. Die beliebte Ego-Shooter-Serie wird aber definitiv auf dem Gamecube eine Fortsetzung erfahren. Dies hat Marketing-Manager Jean Marc Behle von Acclaim im Rahmen eines Besuches in der N-Zone-Redaktion bekannt gegeben. Das Storyboard des vierten Teils ist bereits fertig gestellt, Einzelheiten zur Hintergrundgeschichte sind bislang noch nicht bekannt. Daher ist noch ungewiss, ob das dynamische Duo des dritten Teils, Joseph und Danielle Fireseed, auch in der Gamecube-Fortsetzung die Waffen durchladen. Man kann sich auf jeden Fall auf detaillierte Levels, umfangreiche Missionen, ein überarbeitetes Waffenarsenal sowie beeindruckende Grafikeffekte freuen. Das Spiel mit dem Arbeitstitel Turok 4 wird voraussichtlich im Jahr 2002 erscheinen.

WIEDERSEHEN? Ob die ansehnliche Amazone auch im vierten Teil auftaucht, ist nicht bekannt.

Gamecube DVD-Version

Seit der Präsentation des Gamecube gibt es Spekulationen um eine eventuelle DVD-Fähigkeit von Nintendos Zauberwürfel. Auffallend ist jedenfalls, dass neben dem neuen Datenträger, der Mini-DVD, auch handelsübliche DVDs im Laufwerk des Gamecube Platz finden. Der Hersteller der Mini-DVD, die Firma Matsushita, hat nun neue Details zu einer eventuellen DVD-Version des Gamecube bekannt gegeben. Dabei wird die DVD-fähige Konsole eine in Bezug auf Design und Farbgebung große Ähnlichkeit mit dem „normalen" Gamecube aufweisen. Der DVD-Gamecube soll in Japan etwa zwei Monate nach Veröffentlichung der reinen Spiele-Maschine (Juli 2001) erscheinen. Ursprünglich war ein zeitgleicher Release der beiden Hardware-Versionen angedacht. Ob der DVD-fähige Zauberwürfel auch außerhalb Japans veröffentlicht wird, ist derzeit noch nicht bekannt.

VORGESORGT Im Laufwerk des Gamecube finden auch herkömmliche DVDs Platz.

Alle bislang angekündigten Gamecube-Spiele im Überblick:

Titel	Hersteller	Beschreibung	Veröffentlichung
Crash Bandicoot	Konami	Jump & Run	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Filmumsetzung	Nicht bekannt
In einem Land...	Swing!	Filmumsetzung	2001
ISS	Konami	Fußball	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Konami	Action-Adventure	Nicht bekannt
Luigi's Mansion	Nintendo	Jump & Run	2001
Mario 128	Nintendo	Jump & Run	2001
Metroid	Nintendo	Action	2001
Picassio	Promethean Design	Action-Adventure	2001
Pokémon	Nintendo	Action	2001
Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	Nicht bekannt
Saffire	Saffire	Action-Adventure	2001
Star Wars: Rogue Sq. 2	Lucas Arts	Action	2001
Stunt Driver	Climax	Rennspiel	Ende 2001
The Road To El Dorado	Ubi Soft	Das Spiel zum Trickfilm	2001
The Thing	Konami	Action-Adventure	Nicht bekannt
Thornado	Factor 5	Turrican-Neuauflage	2001
Title Defense	Climax	Boxen	2001
Too Human	Silicon Knights	Action	Nicht bekannt
Turok 4	Acclaim	Action	2002
VIP	Ubi Soft	Umsetzung d. TV-Serie	Nicht bekannt
Wave Race	Nintendo	Rennspiel	2001
W. D. The Jungle Book Rhythm N'Groove	Ubi Soft	Tanz-Simulation	2001
Zelda	Nintendo	Action-Adventure	2001

Mit dem Exklusiv-Vertrag über den Verleih und den Verkauf des neuen Lucas-Arts-Krachers Indiana Jones and the Infernal Machine hat die amerikanische Verleihkette Blockbuster einen lukrativen Deal abgeschlossen. Das grafisch aufwendige Abenteuer um den furchtlosen Archäologen wird in den Vereinigten Staaten sicherlich sehr gute Verkaufszahlen erzielen. Wann der Titel in Deutschland erscheint, ist bislang noch ungewiss. Die witzige Boxerei Ready 2 Rumble geht in die zweite Runde und bietet neben weiteren urkomischen Fightern neue Spielmodi.

Ready 2 Rumble Round 2

Der Nachfolger des abgedrehten Box-Vergnügens bietet einen Arcade-, einen Meisterschafts- sowie einen Trainingsmodus. Im Arcade-Modus schwingt man nach der Auswahl seines Boxers die Fäuste gegen eine Reihe von CPU-Kontrahenten. Anspruchsvoller ist der Meisterschaftsmodus ausgefallen. Hier trainiert man einen Nobody, um diesen schließlich auf den Schwergewichtsthron zu setzen. Durch unterschiedliche Minispiele können Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Schlagkraft oder Kondition verbessert werden. Um im Ring nicht frühzeitig das Handtuch zu werfen, kann der Spieler im Trainingsmodus an verheerenden Kombos und gekonnten Schlagkombinationen feilen. Durch diese wird das Rumble-Meter aufgeladen. Diese Anzeige besteht im Nachfolger aus drei Stufen. Hat man die letzte Stufe erreicht, befördert man den Gegner mit einem Superschlag aus dem Ring. Witzige Verspottungsmanöver laden ebenfalls die Anzeige auf und sorgen für zusätzlichen Spielspaß. Neben den elf Boxern des Vorgängers betreten zwölf neue Fighter den Ring. Unter den freispielbaren Bonuskämpfern befinden sich US-Berühmtheiten wie Bill Clinton oder Michael Jackson.

DECKUNG! Die Spezialschläge zeigen beim Gegner sichtlich Wirkung.

UPPER CUT Auch das weibliche Geschlecht schwingt erneut die Fäuste.

TREFFER Durch Schlagkombinationen füllt man die Rumble-Leiste auf.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Bei dem N64-Titel Indiana Jones and the Infernal Machine handelt es sich um die US-Version des in Deutschland unter dem Namen Indiana Jones und der Turm von Babel bekannten Action-Adventure von Lucas Arts. In den USA ist das mit Spannung erwartete Spiel ab Dezember in allen Filialen der Videotheken-Kette Blockbuster erhältlich. Nur dort kann das Spiel mit dem bekannten Archäologen auch ausgeliehen werden. Amerikanische N64-Fans, die ein Exemplar käuflich erwerben wollen, können dies über die Internetseiten www.blockbuster.com oder www.companystore.lucasarts.com tun.

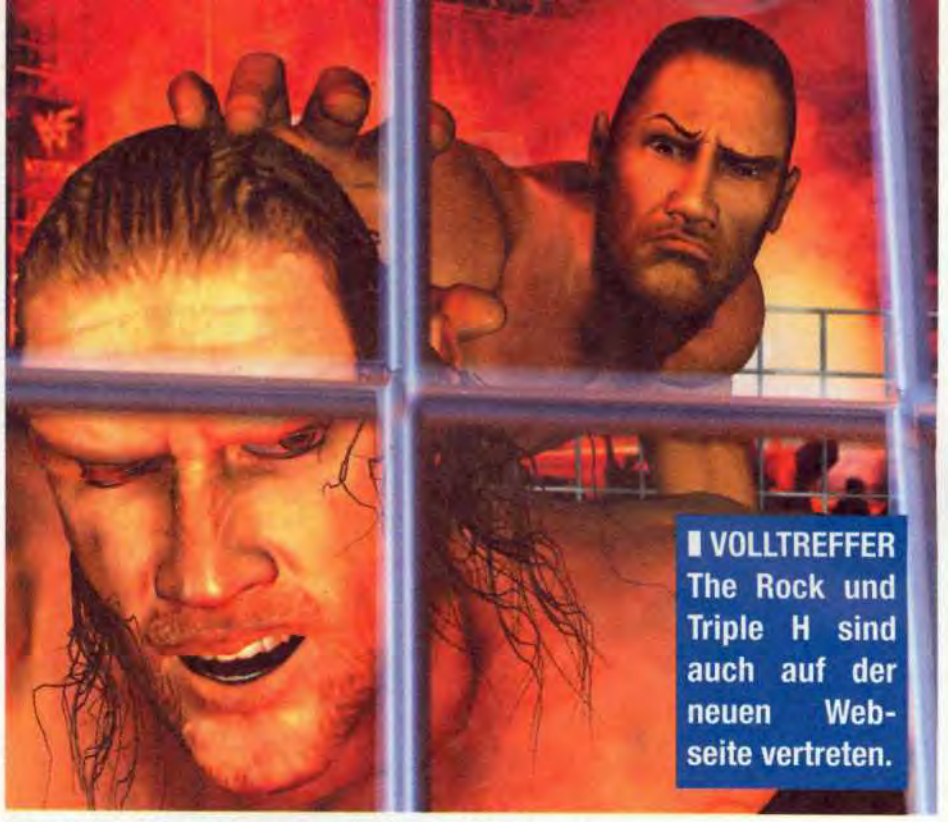
IM VISIER Indiana Jones erwehrt sich seiner Haut.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64-Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

***Januar:** Mega Man 64, Conker's Bad Fur Day, Sea-Doo HydroCross, Aidyn Chronicles: The First Mage, Mega Man 64*

***Februar:** Paper Mario*



VOLLTREFFER The Rock und Triple H sind auch auf der neuen Webseite vertreten.

WWF-No-Mercy-Website

WWF im WWW

Fans können frohlocken: Neben dem Gewinnspiel (in diesen News) und unserem Test vom Ring-Experten Michael Pruchnicki haben wir eine weitere Neuigkeit zur neuen Referenz *WWF No Mercy*: Seit Mitte November hat Hersteller THQ dem Spiel eine eigene Webseite im Internet spendiert. Unter der Internetadresse www.thq.com/WWF_NoMercy/ bekommt man Materialien zu seinem persönlichen Superstar aus der World Wrestling Federation. Außerdem könnt ihr euch Bilder des Spieles anschauen, interessante Features des Titels näher begutachten oder euch Filme zu *WWF No Mercy* herunterladen. Für Freunde des harten US-Showsports ist die übersichtlich gestaltete Seite auf jeden Fall einen Besuch wert. **(jq)**

DUELL Der neueste Wrestlingstreich von THQ ist ein Hit.

Zelda: Majora's Mask

Clevere Vermarktung

Zur Veröffentlichung von *Zelda: Majora's Mask* in den Vereinigten Staaten hat sich Nintendo eine ganz besonders clevere Werbekampagne einfallen lassen. Man konnte als Werbepartner die in den USA ebenso beliebte wie bekannte WWF (World Wrestling Federation) gewinnen. In dem neuen Werbespot sind die Hardy Boyz zu sehen, wie sie in einer riesigen Arena gegeneinander antreten. Mitten im Kampf beginnt auf dem großen Stadionbildschirm plötzlich der Werbefilm für das Spiel *Zelda: Majora's Mask*. Die beiden WWF-Recken halten inne und verfolgen sichtlich gebannt den Trailer. Während dieses Werbespots wird außerdem die Adresse www.zelda.com eingeblendet. Auf dieser offiziellen Webseite zum Spiel finden sich wiederum Verweise und Gewinnspiele rund um die WWF. **(jq)**

STARRUHM In den USA hat Link Auftritte im Werbefernsehen.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Spaßige Schwerstarbeit: In regelmäßigen Abständen veröffentlicht Nintendo of America auf der Internetseite www.nintendo.com eine Liste von zehn Spielen, zu denen bei der Spieleberatung die meisten Fragen verzweifelter Nintendo-Fans eingegangen sind. Die Liste umfasst sowohl N64-Titel als auch Spiele für den Game Boy Color. In der Anfang November veröffentlichten Liste steht *Zelda: Ocarina of Time* unangefochten an Platz 1. Als schwerstes Game-Boy-Spiel rangiert *Zelda: Link's Awakening* auf dem zweiten Platz. *Donkey Kong 64* liegt auf dem dritten Platz, der N64-Klassiker *Super Mario 64* belegt Platz 8.

Ms. Pac-Man Maze Madness

Klassiker im neuen Gewand

Namco hilft einem der dienstältesten Videospielcharaktere nun auch auf dem N64 auf die Sprünge. In Zusammenarbeit mit den Entwicklern von Mass Media hat man *Ms. Pac-Man Maze Madness* für das Nintendo 64 kreiert. Dabei wurde das Spielprinzip des Evergreens in eine zeitgemäße 3D-Umgebung eingepasst. Mithilfe des Pactrometer, einer Art Zeitmaschine, muss die kugelrunde Protagonistin die Welt vor einem fiesen Unhold retten. Dabei erkundet Ms. Pac-Man insgesamt zwölf Areale, die wiederum in einzelne Levels unterteilt sind. Neben den klassischen Geistern machen 14 weitere Feindarten dem knuffigen Charakter das Leben schwer. Beim Gang durch die Umgebungen sollte die Frau des berühmtesten Videospielcharakters nach einstürzenden Brücken, löchrigem Mauerwerk und speziellen Sprungplattformen Ausschau halten. Nur durch geschicktes Verschieben von Blöcken oder das Aufspüren von Schlüsseln sowie andere Knobel-Einlagen werden spätere Levels zugänglich. Der Quest-Modus ist der Mittelpunkt des Spiels. Nostalgie-Fans werden mit den Spielmodi Classic oder Time-Trial vor den Bildschirm gelockt. In letzterem nimmt man die Rätsel unter Zeitdruck in Angriff. Dabei halten aufgesammelte Stoppuhr-Symbole kurz die gnadenlos heruntertickende Uhr an. Im Mehrspielermodus können bis zu vier Spieler gleichzeitig auf Punktejagd gehen. In den USA ist *Ms. Pac-Man Maze Madness* bereits Anfang Dezember erschienen. Ob und wann der Titel in Deutschland veröffentlicht wird, ist nicht bekannt. **(jq)**

CENTIPEDE? Die Raupe hat Frau Pac-Man zum Fressen gern.

BONUS Zusätzliche Extraleben erleichtern das Abenteuer.

SCHLÜSSELREIZ Mit dem Schlüssel gelangt die gelbe Pampelmuse in neue Abschnitte. Hier durchstöbert sie eine Pyramide.

+++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ &

Ausgebremst: Traurige Nachricht für alle Trendsport-Fans: Das abgedrehte Rennspielspektakel *AirBoardin' USA*, das vom Entwicklerteam Human Entertainment kreiert wurde, wurde nun endgültig gestrichen. Der Titel, bei dem der Spieler auf einer Art Skateboard der Zukunft durch Häuserschluchten fährt und dabei tollkühne Kunststücke vollführen kann, stand seit vielen Monaten auf den Veröffentlichungslisten in den USA. Nachdem man schon längere Zeit nichts von dem Projekt erfuhr, wurde die Entwicklung nun gänzlich eingestellt.

+++ KURZ & KNAPP +++

Game Boy Advance News

Die Produktion des neuen Handheld-Hits aus dem Hause Nintendo läuft auf Hochtouren. Anfang November hat Nintendo angekündigt, zum Launch des Game Boy Advance in Japan (21. März 2001) eine Million Exemplare fertigen zu wollen. In einer vorher verbreiteten Meldung war versehentlich von zehn Millionen Game-Boy-Advance-Einheiten die Rede gewesen. Das Entwicklungsteam von Cinemaware hat bekannt gegeben, an einem Spiel für den GBA zu tüfteln. Das Spiel soll das typische Cinemaware-Gameplay mit den grafischen Fähigkeiten des Taschenspielers verbinden.

Doraemon

Die blaue Katze Doraemon genießt in Japan den Stellenwert, den die berühmte Micky Maus in den USA innehat. Die populäre Manga-Figur aus der Feder von Fujiko F. Fujio kann mit Menschen sprechen und dank ihrer magischen Tasche so gut wie jeden Gegenstand herbeizaubern. Eine Schwäche hat der putzige Charakter für Süßigkeiten, so tut er beispielsweise alles, um an eine bestimmte Kekssorte zu gelangen. Viele der Eigenschaften der fülligen Katze werden in der Game-Boy-Advance-Version integriert sein. Besonders interessant dürfte der Vierspielermodus (mittels Linkkabel) werden, bei dem man auch Freunde von Doraemon auswählen kann. Fraglich ist, ob der Titel auch außerhalb Japans erscheinen wird.

UMWERFEND Die Anwesenheit von Doraemon haut schlichtweg alle um.

Yugioh Dungeondice Monsters

Mit Yugioh Dungeondice Monsters veröffentlicht Konami im Frühjahr 2001 eine Game-Boy-Advance-Umsetzung mit den in Japan bekannten Yugioh-Charakteren. Mithilfe eines Würfels beschwört man verschiedene Monster, die jeweils individuelle Angriffsmanöver auf Lager haben. Nur durch den geschickten Einsatz der monströsen Wesen kann man die Kämpfe für sich entscheiden. Hat man die richtigen Kreaturen in die Schlacht geschickt, schaltet man die auf einem Spielbrett vorhandenen Kontrahenten aus. Da der Titel seinen Reiz aus den beliebten Yugioh-Protagonisten zieht, ist fraglich, ob das Spiel auch in den USA oder Europa auf den Markt kommt.

ZUG UM ZUG Die Monster tragen die Kämpfe aus.

Eine Auswahl der insgesamt 40 bislang angekündigten Game-Boy-Advance-Spiele im Überblick:

Titel	Hersteller	Genre
Advanced Fire Pro Wrestling	Spike	Wrestling
All Star Racing	Konami	Rennspiel
Castlevania: Circle of the Moon	Konami	Action
Bomberman Story	Hudson	Action
Doraemon	Asmik Ace Ent.	Action
Fire Enblem – Dark Shrine Maiden	Nintendo	Rollenspiel
F-Zero Advance	Nintendo	Rennspiel
Golden Sun	Nintendo	Rollenspiel
Golf Master	Konami	Golf
Kuru Kuru Kuru Rin	Konami	Geschicklichkeit
Mario Kart Advance	Nintendo	Rennspiel
Matt Hoffman BMX	Activision	Trendsportsimulation
Mega Man Exe	Capcom	Rollenspiel
Monster Breed	Konami	Action
Napoleon	Nintendo	Strategie
Pinobee: Quest of Heart	Hudson	Jump & Run
Shaun Palmer Snowboarding	Activision	Snowboarding
Silent Hill	Konami	Adventure
Spider Man	Activision	Action
Tactics Ogre Gaiden	Nintendo	Strategie
Tony Hawk's Pro Skater	Activision	Skateboarding
Wario Land 4	Nintendo	Jump & Run
Yugioh Dungeondice Monsters	Konami	Rollenspiel
X-Men	Activision	Action

Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1.	(1)	Pokémon – Gelbe Edition	Nintendo
2.	(NEU)	Pokémon Pinball (Color)	Nintendo
3.	(4)	Pokémon – Blaue Edition	Nintendo
4.	(5)	Pokémon – Rote Edition	Nintendo
5.	(3)	Dragon Quest Monsters (Color)	Eidos
6.	(NEU)	Tarzan (Color)	Activision
7.	(WE)	Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Nintendo
8.	(8)	Tomb Raider (Color)	THQ
9.	(10)	Tetris Deluxe (Color)	Nintendo
10.	(WE)	Rayman (Color)	Ubi Soft

Aktuelle Veröffentlichungstermine für den Game Boy Color:

Airforce Delta	Action	Konami	November
Aladin	Action-Adventure	Ubi Soft	November
Antz Racing	Sport	Infogrames	30. November
Army Men 2	Action	3DO	24. November
Bust-A-Move Millennium	Geschicklichkeit	Acclaim	November
Championship Motocross 2001	Rennspiel	THQ	24. November
Chicken Run	Jump&Run	THQ	24. November
Dave Mirra Freestyle BMX	Geschicklichkeit	Acclaim	November
Deadly Skies	Action	Konami	November
Die Biene Maja: Klatschmohnwiese	Geschicklichkeit	Acclaim	November
Die Maus 2	Action-Adventure	Infogrames	15. November
Disney's Dinosaurier	Action-Adventure	Ubi Soft	November
Donkey Kong Country	Jump&Run	Nintendo	17. November
European Super League	Sport	Virgin	November
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	November
Familie Feuerstein: Burgertime	Jump&Run	Swing!	November
GTA 2	Action	Take 2	November
Lucky Luke – Banditen Express	Jump&Run	Infogrames	15. November
Micro Machines V3	Rennspiel	THQ	24. November
MTV Sports: Pure Ride	Snowboarding	THQ	24. November
MTV Sports: Skateboarding	Skateboarding	THQ	24. November
NBA Jam	Sport	Acclaim	November
Power Rangers Lightspeed Rescue	Action-Adventure	THQ	November
Pumuckls Abent. i. Geisterschloss	Geschicklichkeit	Acclaim	November
Rache vom Mars – Looney Toons	Jump&Run	Infogrames	22. November
Rainbow Six	Action	Ubi Soft	November
Resident Evil Gaiden	Action-Adventure	Virgin	November
Road Rash	Sport	EA	16. November
Robin Hood	Geschicklichkeit	EA	30. November
San Francisco Rush 2049	Rennspiel	Midway	November
TOCA Touring Car Championship	Rennspiel	THQ	24. November
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	Activision	16. November
Walt Disneys Dschungelbuch	Adventure	Ubi Soft	November
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	November
X-Men: Mutant Wars	Beat 'em Up	Activision	16. November
Animorphs	Adventure	Ubi Soft	Dezember
Batman of the Future – Return of	Action	Ubi Soft	Dezember
Blade	Action-Adventure	Activision	07. Dezember
Buffy The Vampire Slayer	Action-Adventure	THQ	08. Dezember
Dinosaurus	Geschicklichkeit	EA	21. Dezember
F1 Championship Season 2000	Rennspiel	EA	7. Dezember
Formel Eins 2000	Rennspiel	Take 2	Dezember
Inspektor Gadget	Action	Ubi Soft	Dezember
Laura und das Geheimnis des	Adventure	Ubi Soft	Dezember
Lemmings	Geschicklichkeit	THQ	Dezember
Merlin	Geschicklichkeit	EA	18. Dezember
MTV Sports: T. J. Lavin's	Simulation	THQ	08. Dezember
Pokémon Trading Card Game	Geschicklichkeit	Nintendo	15. Dezember
Power Rangers: Lightspeed Rescue	Action-Adventure	THQ	08. Dezember
Star Wars Episode 1: Obi Wan	Action	LucasArts	08. Dezember
The Grinch	Action	Konami	Dezember
The World Is Not Enough	Action	EA	07. Dezember
Tom & Jerry – Der Mausangriff	Action	Ubi Soft	Dezember
Austin Powers 3	Geschicklichkeit	Take 2	Januar
Austin Powers 4	Geschicklichkeit	Take 2	Januar
Batman Chaos in Gotham	Action-Adventure	Ubi Soft	Januar
Buzz Lightyear of Star Command	Action-Adventure	Activision	25. Januar
Carrera (Arbeitstitel)	Rennspiel	Take 2	Januar
Elmo in Groucholand	Edutainment	Ubi Soft	Januar
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	Januar
Hello Kitty's Cube Frenzy	Geschicklichkeit	Ubi Soft	Januar
Der König der Löwen 2	Action-Adventure	Activision	13. Januar
Sesame Street Sports	Sport	Ubi Soft	Januar
The Land before Time	Jump&Run	Swing!	Januar
Doug's Big Game	Action	Ubi Soft	Februar
Monster Force	Action	Konami	Februar
Rosewell Conspiracies	Action	Ubi Soft	Februar
Scooby-Doo: Classic Creep Cap	Jump&Run	THQ	Februar
The Mummy	Action	Konami	Februar
Woody Woodpecker Racing	Rennspiel	Konami	Februar
Action Man	Action	THQ	März
Aliens: Thanatos Encounters	Action	THQ	März
Anpfiff – Der RTL Fußballmanager	Fußball	THQ	März
Croc 2	Jump&Run	THQ	März
Flipper & Lokapa	Action-Adventure	Ubi Soft	März
Mat Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	März
Rugrats in Paris – The Movie	Adventure	THQ	März
SpongeBob Square Pants	Geschicklichkkeit	THQ	März
The Dukes Of Hazzard	Rennspiel	Ubi Soft	März
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni
Indiana Jones: The Infernal Machine	Adventure	THQ	Nicht bekannt
Mumin Trollen	Adventure	Infogrames	Nicht bekannt
NBA Live 2000	Basketball	THQ	Nicht bekannt
NFL Blitz 2000	Football	Midway	Nicht bekannt
Rocket Power	Action	THQ	Nicht bekannt
The Simpsons: Treehouse of Horror	Adventure	THQ	Nicht bekannt

Alone in the Dark

Wahnsinns-Grafik!

Ein Raunen geht durch die Reihen der GBC-Fans: Was Infogrames und die Pocket Studios mit der Handheld-Version des bekannten PC-Grusel-Adventures *Alone in the Dark* derzeit im stillen Kämmerlein zusammenbrauen, dürfte – zumindest grafisch – alles bisher da Gewesene in den Schatten stellen. Ein Blick auf erste Screenshots des Projekts lässt zweifeln, ob die Bilder wirklich einem GBC-Titel entstammen. Doch Infogrames versichert: Ja, die Screens gehören zur Handheld-Version. Der Trick: PC-Hintergründe werden im High-Res-Color-Modus des GBC neu gerendert und in bis zu 2.000 Farben auf dem Mini-Bildschirm dargestellt. Hält der in den USA für Januar 2001 angekündigte Titel auch spielerisch, was er optisch verspricht, kommt ein echter Hit auf uns zu. **(mg)**

SUPER Der fertige Titel dürfte neue Grafik-Maßstäbe setzen.

Alice in Wonderland

Nintendos Teeparty

Alice in Wonderland von Lewis Carroll gehört seit jeher zu den Kinderbuch-Bestsellern in den USA und wurde 1951 sogar von den Disney Studios als 75-Minuten-Trickfilm inszeniert. Auf Basis dieses Kinoereignisses und mit Disney-Lizenz machen sich jetzt auch Entwickler Digital Eclipse und Nintendo per GBC auf die Jagd nach weißen Kaninchen, verrückten Teeparty-Gästen und der Herzkönigin. In über 20 Levels muss Alice sich bewähren, wobei – neben vertrauten Jump&Run-Einlagen – auch neue Spielelemente zum Tragen kommen: Viele Levels könnt ihr nur bestehen, wenn ihr Alice schrumpfen oder zum Riesen wachsen lasst, um versteckte Bonusspiele zu erreichen. Wann der in den USA bereits erhältliche Top-Titel auch bei uns erscheint, ist noch nicht bekannt. **(mg)**

KÄFER Phantastische Transportmittel sind typisch für Alice.

Rosewell Conspiracies

Aliens gesichtet

In Ubi Softs *Rosewell Conspiracies* zieht ihr als Agent Nick Logan in den Kampf gegen Außerirdische. Nick, Mitglied einer geheimen Anti-Alien-Vereinigung, muss in zehn komplexen Levels Aliens ausschalten und nebenbei knifflige Rätsel lösen, um hinter deren finstere Pläne zu kommen. Dazwischen brettert er in spannenden Rennspiel-Levels gehetzt zum nächsten Einsatzort, um die Invasion aufzuhalten. Das auf einer Comic-Serie beruhende Spiel (deren erste Nummern derzeit auch bei uns erhältlich sind) vermischt mehrere Genres zu einem abwechslungsreichen GBC-Erlebnis und soll in Deutschland voraussichtlich im Februar 2001 erscheinen. **(mg)**

LABOR Neben den vielen Kämpfen müsst ihr auch Rätsel lösen.

Donkey Kong Country

N-ZONE HIT

Genre	Spieler	Hersteller	Internet
Jump & Run	1-2	Nintendo	www.gameboy.com/dkc

Im November feierte ein SNES-Kult-Klassiker GBC-Wiedergeburt: Freut euch über einen echten Jump&Run-Knaller!

HEIDEWITZKA Der Herr Piratenkapitän hat keine Chance.

BLUBB BLUBB! Im Unterwasser-Labyrinth geht's hoch her.

1994 sorgte *Donkey Kong Country* von Rare/Nintendo auf dem SNES weltweit für Furore. Eine Handheld-Variante des Hüpfabenteuers war da nur folgerichtig, erstaunlich aber, dass es bis zum GBC-Ableger ganze sechs Jahre brauchte. Doch das Warten hat sich gelohnt: Die 1:1-Übertragung des SNES-Titels auf den GBC besticht durch beste Grafik und bietet neue Bonus-Levels, die Zweispieler-Games „Funky Fischer" und „Crankys Crash" (Link-Kabel), sowie die Kompatibilität zum Game Boy Printer. Als Donkey oder Diddy Kong kämpft ihr hüpfend, schwimmend oder Fässer schleudernd in über 30 Levels gegen King K. Rool und die Kremlings, die eure Bananen geklaut haben. Candy, Funky und Cranky Kong helfen euch mit Rat und Tat und ab und zu übernehmen Freunde wie Rambi, das Rhino, oder Enguarde, der Schwertfisch, Teilmissionen für eure Helden. Gelingt es euch, die Bananen zurückzuholen? Die Großpackung Dauerspaß ist absolut garantiert!

Matthias Glaser

BEWERTUNG

Titel:	Donkey Kong Country
System:	Game Boy Color
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Speichern:	Ja
Levels:	30+
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Nintendo
Geeignet:	Ohne Beschränkung
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 89%
Sound: 85%
Dauerspaß: 95%

Gesamtwertung: 91%

Beurteilung: Affenstarker SNES-Jump&Run-Kult mit Donkey und Diddy Kong, der in exzellenter Farbgrafik und mit neuen Zusatz-Features auf dem GBC Wiederauferstehung feiert. Präzise Steuerung und Zweispieler-Minigames per Link-Kabel runden den tollen Hüpfspaß bestens ab.

HIMALAYA? Die Hintergründe sind sehr abwechslungsreich.

MEINE MEINUNG!

Megastar Donkey Kong und seine Sippe sorgen seit jeher für höchstes Jump&Run-Vergnügen, egal, wo sie die Hauptrolle spielen. Auch der jüngste GBC-Streich von Nintendo wird den hohen Erwartungen absolut gerecht: Die Neuauflage des SNES-Kults Donkey Kong Country besticht durch neue Bonus-Levels, Link-Kabel-Mehrspieler-Minigames, Game-Boy-Printer-Unterstützung und 3D-Rendergrafik – und macht einfach affenartigen Spaß!

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

In dieser Sparte informieren wir euch über die besten Titel für den Game Boy Color, die in den verschiedenen Genres auf dem Handheld-Gerät für Furore und Aufsehen sorgten. Hier findet ihr all die Titel, die ihr am besten im Schrank haben, zumindest aber kennen solltet, um mitreden zu können. Natürlich ergänzen wir unsere Bestenliste regelmäßig und freuen uns, euch mit diesem Service noch mehr Übersicht zu bieten.

Die jeweils drei besten Spiele für den Game Boy Color:

Jump&Run

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Donkey Kong Country	Nintendo	11/00	91%
2. Rayman	Ubi Soft	03/00	90%
3. Croc	THQ	08/00	88%

Rennspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. F1 World Grand Prix	Nintendo	08/99	90%
2. Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	12/99	85%
3. Mickey's Racing Adventure	Nintendo	12/99	84%

Rollenspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Pokémon Gelb	Nintendo	07/00	93%
1. Pokémon Rot/Blau	Nintendo	10/99	91%
2. Dragon Quest Monsters	Eidos	03/00	84%

Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Zelda: Links Awakening DX	Nintendo	09/99	86%
2. Der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	11/00	85%
3. Azure Dreams	Konami	04/00	84%

Action

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Turok: Rage Wars	Acclaim	12/99	85%
2. Army Men	3DO	03/00	82%
3. Wings Of Fury	Mindscape	06/00	80%

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Metal Gear Solid	Konami	04/00	90%
2. Tomb Raider	THQ	07/00	89%
3. Conker's Pocket Tales	Rare	08/99	88%

Denkspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Magical Tetris	Activision	03/00	87%
2. Bust-A-Move 2	Nintendo	07/98	85%
3. Swing	Software 2000	03/00	83%

Sportspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Mario Golf	Nintendo	01/00	90%
2. International Track & Field	Konami	03/00	85%
3. Golf King	Crave	05/00	83%

INTERNATIONAL KARATE 2000

Der Karate-Klassiker vom ehrwürdigen SNES feiert jetzt auf dem GBC Auferstehung.

KÄMPFEN! Das kultige SNES-Szenario weckt Erinnerungen.

Ältere Zocker wissen's noch: *International Karate* von System 3 sorgte vor Jahren auf C64 und Amiga für Furore. Ein echter Klassiker! Grund genug für die heute unter dem Namen Studio 3 tätigen Entwickler, dem Titel nun auch eine handheldtaugliche Erscheinung zu verpassen. In ungewohnt brillanter GBC-Farbgrafik tretet ihr als einer von 28 Karate-Recken an und kämpft euch in zwölf internationalen Szenarien bis zum Schwarzgurt nach vorn. Beste Spielbarkeit, ein neuer Practice-Modus und Gegner mit eigenen Stärken und Schwächen sorgen für Kurzweil.

Matthias Glaser

BEWERTUNG

Titel:	International Karate 2000
System:	Game Boy Color
Genre:	Sport (Beat 'em Up)
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Speichern:	Ja
Levels:	12 Szenarien
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Studio 3
Geeignet:	Ab 6 Jahren
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	November

Grafik: 89%
Sound: 82%
Dauerspaß: 86%

Gesamtwertung: 85%

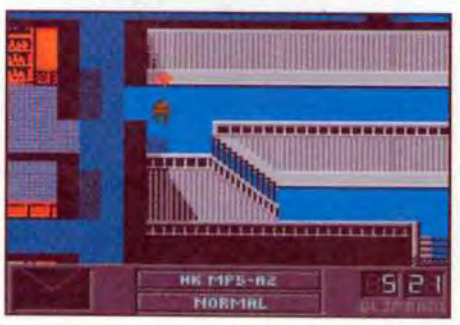
RAINBOW SIX

Die Zweierteams vom Sonderkommando eröffnen jetzt auch die GBC-Jagd auf Terroristen.

MISSION Zu Beginn verteilen sich die Kampfteams vorsichtig.

Rainbow Six für den Game Boy Color ist ein sehr ambitioniertes Projekt: Ein bereits auf dem PC komplexes Spiel lässt sich nur schwer auf den GBC portieren! Leider ist daher – trotz aller Mühe – der Titel auf dem Handheld auch nicht halb so packend wie dessen „großer Bruder". Die Anti-Terror-Einsätze der Rainbow-Six-Helden sind beim GBC vom Ego-Shooter auf weiten Strecken in die Vogelperspektive verrutscht, die Aufsicht lässt euch Gegner sofort erkennen und geizt mit feindlichen Überraschungen. Leider kann auch die solide Farbgrafik das langsame Gameplay des Titels nicht wettmachen. Schade.

Matthias Glaser



BEWERTUNG

Titel:	Rainbow Six
System:	Game Boy Color
Genre:	Action
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Speichern:	Ja
Levels:	16 Missionen
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Red Storm Entertainment
Geeignet:	Ab 12 Jahren
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 82%
Sound: 76%
Dauerspaß: 79%

Gesamtwertung: 78%

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Der gleichnamige Arcade- und N64-Vorgänger kann auf dem GBC nicht völlig überzeugen.

STARTSCHUSS Mit Bleifuß lasst ihr die Gegner hinter euch.

Midways als Arcade-Titel und auf dem N64 erfolgreicher Fun-Racer *San Francisco Rush 2049* hat auf dem GBC nicht mehr viel mit dem Original gemein: Statt der erwarteten, atemberaubenden Flugstunts, überall versteckten Abkürzungen, Münzen und Items, ist der GBC-Titel nurmehr ein geradliniges Rennspiel mit Minimal-Ausstattung (Time-Trial-Mode). Auch die mit fünf Wagen befahrbaren, insgesamt neun Sci-Fi-Strecken bieten leider keine San-Francisco-typischen Gebäude, so dass der Name der GBC-Version fast schon fehl am Platz wirkt. Das Spiel ist passabel, aber eben kein Vergleich zur N64-Version.

Matthias Glaser

BEWERTUNG

Titel:	San Francisco Rush 2049
System:	Game Boy Color
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Ja
Levels:	9 Tracks
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Midway
Geeignet:	Ohne Beschränkung
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	November

Grafik: 67%
Sound: 65%
Dauerspaß: 70%

Gesamtwertung: 68%

TWEETY'S HIGHFLYING ADVENTURE

Gelber Piepmatz unterwegs: Auf Katzenjagd geht's für Sylvesters kleinen „Freund" in 80 Tagen um die Welt.

DA GEFAHR! Hüpfende „Miedsekadsen" jagen Held Tweety.

Tweety, den niedlich lispelnden, ewigen Gegner von Kater Sylvester, braucht man nicht mehr vorzustellen. In seinen *Highflying Adventures* von Hersteller Kemco wird der Kleine nun auf Weltreise geschickt: Um für Granny einen Londoner Park zu retten, müsst ihr als gelber Flattermann in Jules Vernes Fußstapfen treten und in 80 Tagen um die Welt reisen. Auf jeder Etappe lasst ihr euren Pass abstempeln, kämpft mit den verschiedensten Feinden und besiegt Katzen, deren Pfotenabdrücke ihr sammeln müsst. Spielerisch anspruchsvoller Titel in solider GBC-Grafik, der auch dank Looney-Toons-Bonus punkten kann.

Matthias Glaser

BEWERTUNG

Titel:	Tweety's Highflying Adventure
System:	Game Boy Color
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Speichern:	Ja
Levels:	20+
Preis:	ca. DM 69,95
Hersteller:	Kemco
Geeignet:	Ohne Beschränkung
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 78%
Sound: 75%
Dauerspaß: 83%

Gesamtwertung: 81%

Nintendo schläft nicht! Während in den USA Pokémon Gold & Silver für Furore und Riesen-Umsätze sorgen (siehe Bericht im Heft), wird bei uns in Deutschland ein lang erwartetes Weihnachtspaket für die Mew-Fans geschnürt: Der offizielle Download von Pokémon #151 steht jetzt unmittelbar bevor! Und auch Mattel Interactive macht sich stark und veröffentlicht mit den so genannten PokéROMs nach den Pokémon Druckstudios weitere Spitzen-Pokémon-Titel für den heimischen PC oder Macintosh! Am besten, ihr lest selbst... Schreibt an:
Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

BLICKFANG Die zehn verschiedenen PokéROMs sind nicht nur bildhübsch, sondern auch randvoll mit Wissen.

PokéROMs für den PC

Für die Schule büffeln? Buäh! – Im Gegenteil: Mit den brandaktuellen PokéROMs von Mattel Interactive kann Lernen sogar Spaß machen! Die bis zum Rand voll Wissen gestopften Mini-Silberscheiben für PC und Macintosh bestechen durch eine ungewöhnliche Form und ein schmuckes Äußeres, ihre eigentliche Power entfalten sie aber erst im CD-ROM-Laufwerk eures Computers (daher auch der Name): In fünf Schwierigkeitsstufen könnt ihr bis zu zwei weitere Mitspieler durch eure Kenntnisse in Mathe, Deutsch, Sozial- und Erdkunde alt aussehen lassen oder auch mit viel Spaß alleine büffeln. Natürlich wird auch euer Pokémon-Wissen getestet und zur Belohnung für richtig beantwortete Fragerunden geht's anschließend im „freien Gelände" am Computer auf Pokémon-Jagd. Gesehene Pokémon könnt ihr ausdrucken. Gegen Langeweile beim Wissenstest helfen über 200 knifflige Fragen pro Themengebiet und Schwierigkeitsgrad, zumal ihr auf jeder CD-ROM nach und nach etliche Pokémon-Motive zum Drucken ergattern könnt. Die insgesamt zehn verschiedenen Editionen stellen jeweils ein Pokémon in den Mittelpunkt. Wer alle zehn der ab etwa sechs Jahren geeigneten PokéROMs sammelt, erweitert nicht nur seinen Wissensschatz, sondern zugleich auch seine Pokémon-Motive für die hauseigene Poster-Sammlung. Empfehlenswert! **(mg)**

MEMORY Bevor ihr loslegt, gibt es erst mal ein Memory-Quiz.

TRAINER-WETTRENNEN? Hier testet ihr euer Wissen zu dritt.

HAB DICH! Im Gelände sind überall Pokémon versteckt.

WISSENSWERT Mit PokéROM-Fragen in fünf Schwierigkeitsgraden testet ihr euer Schul- und Pokémon-Wissen.

Gewinnspiel
PokéROMS Training für kluge Köpfe!

Zusammen mit Mattel Interactive haben wir für euch zehn Exemplare der tollen PokéROMs für PC und Macintosh-Computer reserviert: Testet in fünf Härtegraden euer Pokémon-Wissen und büffelt nebenher mit viel Spaß für bessere Noten in Mathe, Erdkunde, Deutsch oder Sozialkunde! Bisasam, Glumanda, Schiggy, Pikachu, Mauzi, Enton, Quaputzi, Gengar, Evoli und Mewtu zieren jeweils eine der insgesamt zehn verschiedenen PokéROM-Ausgaben. Zusätzlich gibt's noch zwei Pokémon-T-Shirts und drei Pokémon-Puzzle zu gewinnen. Wollt ihr einen der Preise? Dann beantwortet einfach unsere folgende Preisfrage und mit etwas Glück seid ihr unter den Siegern:

Wie viele verschiedene Ausgaben der PokéROMs sind im deutschen Handel erhältlich?

Wisst ihr die Antwort? Dann ran ans Telefon, nachstehende Nummer gewählt und der Ansage gefolgt (Kennwort „PokéROM" und das Lösungswort nicht vergessen):

0190 085860* (Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt uns ein Postkarte mit dem Lösungswort an
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone,
Kennwort: „PokéROM", Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 27. Dezember 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Mattel Interactive und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden.

Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber wie immer per Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. *(Dieser Service der Computec Media AG kostet euch 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)

Download amtlich!

Jetzt ist es endlich wirklich amtlich: Nintendo Deutschland lässt nach langen geheimen Vorbereitungen die Katze aus dem Sack und bestätigt offiziell, dass es noch vor Weihnachten im Spielehandel vieler deutscher Städte Download-Aktionen für das niedliche, superstarke Psycho-Pokémon #151 Mew geben wird! Millionen deutscher Fans warten seit Erscheinen der *Rot/Blau*-Editionen im Oktober 1999 auf die exklusive Gelegenheit, sich ihr eigenes Mew aufs Modul zu laden, um endlich, endlich wirklich ihren Pokédex zu komplettieren. Neben der Aussicht auf eine vollständige Pokémon-Sammlung verlocken vor allem die starken Psycho-Attacken des klein und verletzlich wirkenden Mew die Fans, denn welche Power in dem rosa „Zwerg" steckt, wurde nicht zuletzt im ersten Pokémon-Kinofilm überdeutlich klar. Wie ihr zu guter Letzt an euer eigenes Mew kommt, ist großteils immer noch geheim. Nur so viel war zum Redaktionsschluss von Nintendo zu erfahren: Es lohnt sich, im Dezember die Spieleabteilungen eurer Nintendo-Händler genauer zu beobachten und auch auf Werbung in Rundfunk, Fernsehen oder Zeitungen euer Augenmerk zu richten. Wer's noch genauer wissen will, kann frühestens ab Anfang Dezember bei der Nintendo-Konsumentenberatung unter 0130 / 58 06 die neuesten Informationen zum Thema erfragen. Macht euch beim Anrufen allerdings auf eine ordentliche Wartezeit gefasst, denn wahrscheinlich laufen bei Nintendo nicht nur zu Nikolaus die Telefone glühend heiß. **(mg)**

BEGEHRT Wer sich #151 Mew sichern will, sollte ab Dezember im Spielehandel die Augen aufsperren.

Jetzt in USA: Hey You, Pikachu!

Seit dem USA-Release am 6. November stürzt das auch in Deutschland heiß ersehnte *Hey You, Pikachu!* die amerikanischen Fans des gelben Energiebündels in helle Aufregung: Anders als bei allen bisherigen Pokémon-Titeln für GBC oder N64 können Spieler nun per mitgeliefertem N64-Mikrofon direkt mit ihrem Funken sprühenden Bildschirmhelden kommunizieren. Pikachu versteht einfache Anweisungen, aber auch Lob oder Tadel, und reagiert entsprechend auf eure Kommandos! Im Spielverlauf lernt ihr, Pikachus Aufmerksamkeit zu erwecken, und erweitert beständig euren und Pikas gemeinsamen Verständigungswortschatz, wobei ihr das wieselflinke Elektro-Pokémon zu immer komplizierteren Aufgaben animieren müsst. Die amerikanische Spielepackung enthält neben dem N64-Modul zusätzlich ein gelbes Mini-Mikro, das bequem an den N64-Controller montiert werden kann. Außerdem ist noch ein Mikrofon-Adapter im Paket, den ihr in einen der freien Controller-Ports an der Konsole stecken müsst, um mit Pikachu zu sprechen. *Hey You, Pikachu!* ist für einen Konsolentitel alles andere als gewöhnliche Kost und sorgte bereits beim Japan-Release Ende 1998 für Jubel unter den dortigen Pokémaniacs. Mit dem USA-Start rückt (bei gutem Erfolg) auch ein Erscheinen bei uns immer mehr in den Bereich des Möglichen – selbst wenn derzeit von Nintendo immer noch kein Veröffentlichungstermin geplant ist. In unserer nächsten Ausgabe verraten wir euch, was die Sprachsteuerung des amerikanischen *Hey You, Pikachu!* wirklich drauf hat. **(mg)**

PIKA-CHUUU Das interaktive Pokémon-Spiel inklusive N64-Mikro ist in Amerika der Knaller.

Welche Pokémon-Produkte gibt es schon, welche kommen noch, welche wünscht ihr euch am meisten? Hier findet ihr eine Übersicht aller erhältlichen, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Pokémon-Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist.

Bereits erhältlich

Titel	Produkt/System	Preis	Release
Pokémon Rote/Blaue Edition	GB	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelbe Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pinball + Rumble-Pak	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu N64	Konsole	DM 249,-	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium + Transfer-Pak	N64	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Snap	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelb/Rot/Blau Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Snap Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Pedometer	Stand-alone	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon – The First Movie – Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99	Bereits erhältlich
Pokémon Welt	Multimedia-CD	DM 15,-	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Starter-Set	Sammelkarten	DM 21,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Booster-Set	Sammelkarten	DM 6,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten-Ordner	Ordner	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokédex Organizer	Mini-Computer	DM 59,95	Bereits erhältlich
Ich wähle Dich, Pikachu!	Interaktive Figur	DM 79,95	Bereits erhältlich
Electronic Mew	Spielzeug	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüsch-Pikachu (groß)	Spielfigur	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüschfiguren (klein)	Spielfigur	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Battle Figuren Set/2 St.	Spielfigur	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Power Bouncer (Flummi)	Spielzeug	DM 9,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Shooter	Spielzeug	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Serie 1-5/je 10 St.	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelbox inkl. Murmeln	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Das Münzduell	Münzspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Junior Yatzhee	Würfelspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Fahrrad	Fahrrad	DM 299,-/399,-	Bereits erhältlich
Pokémon Skateboard	Skateboard	DM 79,95	Bereits erhältlich
Pokémon Leucht-Schlüsselanhänger	Schlüsselanhänger	DM 12,-	Bereits erhältlich
Pokémon Bettwäsche	Bettwäsche	DM 95,-	Bereits erhältlich
Pokémon Monopoly	Brettspiel	DM 89,95	Bereits erhältlich
Pokémon Meistertrainer	Brettspiel	DM 59,95	Bereits erhältlich
Pokémon Druckstudio Rot/Blau	PC	DM 59,95	Bereits erhältlich
Pokémon – Mewtu gegen Mew	Buch zum Film	DM 16,95	Bereits erhältlich
Pikachus Ferien	Buch zum Film	DM 7,95	Bereits erhältlich
Pokémon – Der Film	Kinofilm	–	Bereits im Kino
Pokémon – Der Film (Video)	Videokassette	DM 35,-	Bereits erhältlich

Kommt demnächst

Titel	Produkt/System	Preis	Release
Pokémon Puzzle Attack	N64/GBC	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Pokémon Trading Card Game	GBC	Nicht bekannt	15. Dezember
Pokémon: Die Macht des Auserwählten	Kinofilm	---	21. Dezember
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Nicht bekannt	Ostern 2001
Hey You, Pikachu!	N64	Nicht bekannt	Nicht bekannt

Die beliebtesten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt/System	Preis
1. Pokémon Stadium + Transfer-Pak	N64	DM 149,-
2. Pokémon Snap	N64	DM 129,-
3. Pokémon Gelb	GB/GBC	DM 69,-
4. Pokémon Rot/Blau	GB	DM 69,-
5. Pokémon Pinball + Rumble-Pak	GBC	DM 69,-

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt/System	Release
1. Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Ostern 2001
2. Pokémon Stadium 3	N64	Nicht bekannt
3. Hey You, Pikachu!	N64	Nicht bekannt
4. Pokémon Trading Card Game	GBC	15. Dezember
5. Die Macht des Auserwählten	Kinofilm	21. Dezember

LESER-GALERIE

Sieben tolle Gemälde vom Gruppenbild bis zum Nahporträt alter und neuer Pokémon haben wir diesmal für euch ausgesucht, die einen grafisch einwandfreien und manchmal sogar lustigen Querschnitt durch die Welt eurer Lieblinge zeigen. Natürlich freuen wir uns weiterhin auf eure Kunstwerke. Und nicht vergessen: 1. Schickt keine Bilder größer als DIN A4. 2. Gebt Namen und Alter auf der Rückseite an. Und leider: Wir können keine Zeichnungen zurücksenden! Schickt eure Malereien an:
Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

PFLEGE Die vielen Schützlinge einer geplagten Krankenschwester malte Sabrina Stern (11).

IMPOSANTER RIESE Christian Neuhaus (14) zeichnete uns dieses angriffsbereite Bisaflor.

TROSTVOLL Gina Baldow (13) findet: Das einsame Tragosso ist bei Joy in guten Händen.

MYTHOS Dieses eindrucksvolle Team legendärer Pokémon entwarf Christine Weindl (15).

ZARTER HELD In dieser düsteren Szene wirkt Mew von Veronika Rack (11) besonders verletzlich.

DOUBLE-TEAM Christoph aus Marienhöfen steht nach wie vor auf Ash und Pikachu.

CHAMPION Mit Fantasie und Liebe zum Detail schickt Andrej Hautzel (12) Enton zum Boxen.

TIPPS & TRICKS

POKÉMON ROTE/BLAUE EDITION

➤ Verstecktes Top-Elixier:
Auf dem Radweg von Prismania City könnt ihr ein Top-Elixier finden. Fahrt von Prismania City aus den ganzen Weg nach unten bis zum letzten Trainer und stellt euch unter ihn. Dann fahrt ihr zwei Schritte nach links und einen nach unten und drückt A: Schon erhaltet ihr ein Top-Elixier.

Mohamed Jamal Edine

GEWUSST WO! Mitten im Gelände des Radweges lässt sich ein Top-Elixier entdecken.

POKÉMON ROTE/BLAUE/GELBE EDITION

➤ Versteckter Supertrank:
Stellt euch unter das Pokémon-Center am Eingang zum Felstunnel und zerschneidet den Busch direkt links daneben. Zerschneidet anschließend auch noch den nächsten Busch darüber, direkt am Felstunnel-Eingang, und drückt A: Der versteckte Supertrank ist kein Geheimnis mehr.

Rolf Eyhausen

LESERBRIEFE

Alle fragen sich, ob Ash und Misty sich lieben. Was mich aber genauso interessiert: Wie sieht es mit Jessie und James aus? Lieben sich die beiden oder nicht? Mal sieht es so aus, als ob sie sich lieben (zum Beispiel in der Folge *Das Schiff*) und mal hassen sie sich.

N-ZONE Hi Sebastian, danke für deine neue Idee zum Thema Liebe im Pokémon-Universum: Es wäre ja nur einleuchtend, wenn das Team-Rocket-Pärchen als direkte Gegenspieler von Ash und Misty auch ähnliche Gefühle füreinander hegten wie (möglicherweise) die beiden Helden. Allerdings streiten sich Jessie und James für ein geheimes Liebespaar doch etwas zu oft. Der Wechsel zwischen Zuneigung und Zoff unterstützt in der Serie wahrscheinlich eher die Situationskomik ihrer Rocket-Auftritte. Was meinen die anderen Leser?

Sebastian Arnold

Bei *Pokémon Gold/Silber* wechseln regelmäßig Tag und Nacht. Kann man daher bestimmte Pokémon nur fangen, wenn es wirklich dunkel ist?

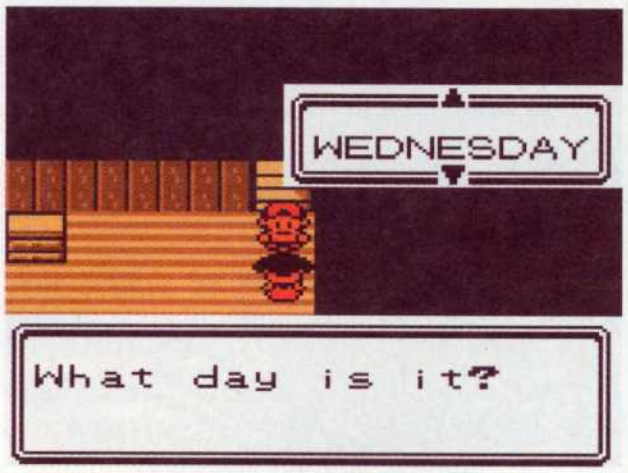
N-ZONE Hallo Karsten, mit deiner Vermutung liegst Du goldrichtig: Sobald du zu Beginn des Spieles die innere Uhr des Moduls einstellst, wechselt die Tageszeit im Spiel alle zwölf Stunden, wie in Wirklichkeit. Begibst du dich nun tagsüber von deinem Heimatort zur ersten größeren Stadt im Spiel, begegnen dir (in der USA-Version) beispielsweise viele #161 Sentret (USA-Name). Nachts auf derselben Strecke kannst du hingegen vorwiegend #163 Hoot Hoot (USA-Name) schnappen, während alle Sentret in ihren Nestern schlafen. Für die Langzeitmotivation ist das ausgesprochen förderlich. Je nach Tageszeit gibt es auf allen Strecken immer wieder Neues zu entdecken.

Karsten Jedamcick

HERZLICHEN DANK

Matthias Aicher - Andreas Albert - Sebastian Arnold - Kevin Bielor - Christian-André Brauer - Max Braun - Thomas Georg - Benjamin Glasse - Oliver Heine - Dennis Hippe - Juliane Hogrefe - Sascha Hoogestraat - Jovan Jovanovic - Caner Karahan - Ruth Köhler - Nicolai Lankes - Kevin Meyer - David Nickel - David Oldenburg - Michael Seebacher - Christoph Selner - Anton Stobbe - Marcel Vormann - Maurice Wille

➤ Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!
➤ Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an:
COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone
Kennwort Pokémon-Zone
Roonstraße 21 – 90429 Nürnberg
oder an:
matthias.glaser@computec.de



ECHTZEIT Zu Hause gibt euch Mutter euren Pokégear und ihr stellt Tag und Uhrzeit ein.

PROF. ELM Ein verdächtiger Rotschopf belauert das Labor von Eichs Kollegen.

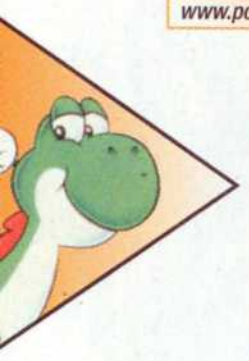
GESCHENKT Anfangs im Labor wählt ihr ein Feuer-, Wasser- oder Pflanzen-Pokémon.

POKÉMON GOLD/SILBER

#249 Pokémon Lugia ist aus dem zweiten Pokémon-Film bekannt.

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1-2
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.pokemon.com

Vom ersten Tag an sorgten in den USA die sehnlichst erwarteten Pokémon-Gold/Silber-Editionen für Riesenwirbel und einen wahren Ansturm der Fans auf die Spieleläden. Die Begeisterung ist grenzenlos – wir verraten euch, warum ...



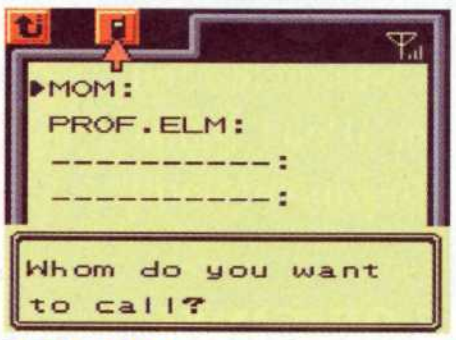
Sagenhafte 700.000 Vorbestellungen für *Pokémon Gold/Silber* in den USA, eine Riesen-Release-Party Mitte Oktober im bestens gesicherten Goldlager Fort Knox, unglaubliche 1,4 Millionen abgesetzte Einheiten in der ersten Woche und der bei Nintendo Amerika erwartete Abverkauf von beeindruckenden zehn Millionen Modulen (!) sprechen für sich: Die Pokémaniacs auf der anderen Seite des Atlantiks sind total im *Gold/Silber*-Fieber! Klar, dass wir angesichts solcher Zahlen die zwei brandheißen USA-Module ausgiebig anspielen mussten, um euch neueste Infos zu den bei uns für Ostern 2001 angekündigten GBC-Titeln zu präsentieren.

#182 Das Pflanzen-Pokémon mit dem US-Namen Bellossom ist sehr scheu.

Das Pokégear

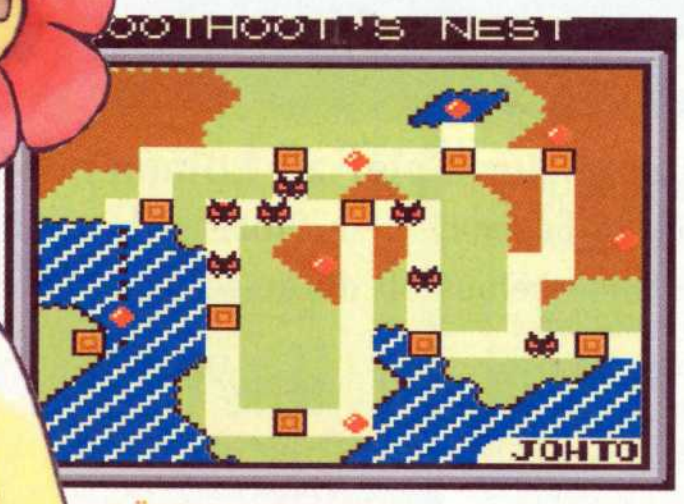
Wie bei *Pokémon Rot/Blau/Gelb* startet ihr auch in *Gold/Silber* im Zimmer eures Helden, das diesmal allerdings, wie auch die restliche Spielwelt, deutlich farbenfroher ausfällt als in den Vorgängern (auf dem Game Boy und Game Boy Pocket lassen sich die neuen Pokémon-Titel zwar auch spielen – richtig zur Geltung kommen die „bunten Qualitäten“ von *Gold/Silber* aber nur auf dem Game Boy Color). Am Fuße der Treppe zu eurem Zimmer werdet ihr als Nächstes von eurer Mutter in Empfang genommen, die euch ein immens wichtiges Gerät für euer Abenteuer übergibt: das Pokégear! Dieses tolle Hilfsmittel ist eine der vielen Neuerungen im Spiel, die es wirklich in sich haben. Zu Beginn dient euch das Pokégear als In-Game-Handy und Armbanduhr (noch im Gespräch mit eurer Mutter müsst ihr Wochentag und Uhrzeit einstellen), später könnt ihr dort auch Landkarten speichern und das Gerät als tragbares Radio nutzen (Professor Eich betreut zum Beispiel in *Gold/Silber* eine Radio-Sendung). Interessant ist jedoch vor allem die Uhr-Funktion des Poké-

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): Ostern 2001



TELEFON! Per Pokégear könnt ihr jederzeit Anrufe empfangen.

ANGRIFF! Neue Kampfanimationen erfreuen das Auge.



ÜBERSICHT Mit Karten, die ihr im Pokédex sammelt, findet ihr alle Pokémon.

ALTER BEKANNTER Im Haus von Mr. Pokémon trefft ihr auch Professor Oak (Eich) wieder.

NACHT-KAMPF Spielverlauf, wilde Pokémon und Trainerkämpfe sind tageszeitabhängig.

ALTER MANN Dieser freundliche Fremdenführer gibt euch fürs Zuhören eine wichtige Landkarte.

#165 Dieser lustige Käfer heißt in Amerika Ledyba.

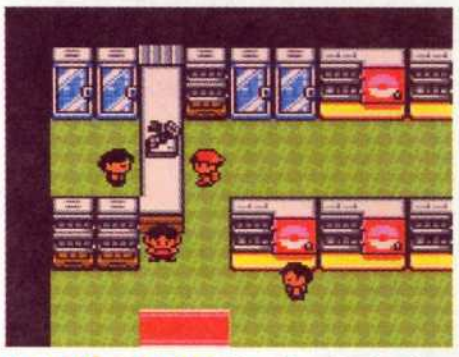
gear, da diese großen Einfluss auf den Spielverlauf nimmt: Je nach Tageszeit – Morgen und Abend wechseln realistisch alle zwölf Stunden – begegnen euch verschiedene Pokémon in denselben Fanggebieten, sind bestimmte Geschäfte geschlossen oder an besonderen Wochentagen ausnahmsweise geöffnet, trefft ihr wichtige Personen an völlig anderen Orten an und so weiter. Selbst die Kämpfe mit gegnerischen Trainern verlaufen nachts oft anders als tagsüber. Je nachdem also, wann ihr den GBC anschaltet, um ein paar Minuten zu eurer Gesamtspielzeit zu addieren, ist es entweder hell oder dunkel im Pokémon-Land – und euch stehen jeweils völlig verschiedene Überraschungen bevor!

Neuheiten en masse

Weitere sinnvolle Ergänzungen in *Gold/Silber* sind unter anderem ein neuer Item-Rucksack, in dessen vier Einzelfächern eure Gegenstände vollautomatisch und übersichtlich sortiert werden, außerdem die zwei neuen Pokémon-Elementklassen „Steel“ und „Dark“ (Stahl und Dunkel), eine immens erweiterte Spielwelt mit neuen Ortschaften und einer ungewohnten Vielzahl wichtiger Figuren sowie diverse Puzzle-Aufgaben und andere Minispiele, die euch der Lösung eurer Hauptmission näher bringen. Doch natürlich bleiben auch die Pokémon selbst von den vielen Neuerungen nicht verschont: Sämtliche (auch die 100 neuen) Pokémon, die euch begegnen, sind in *Gold/Silber* entweder männlichen oder weiblichen Geschlechts (bis auf Ditto), was natürlich Folgen hat: Gebt ihr ein Pokémon-Paar derselben Art im Spielverlauf bei den Pokémon-Pensions-Eltern ab, dauert es nicht lange, bis ihr im Gegenzug von ihnen ein Ei erhaltet – und kurz darauf schlüpft daraus ein Baby-Pokémon! Spätestens wenn ihr auf diesem Wege plötzlich euer erstes Togepi im Team habt, werdet ihr zustimmen, dass die Pokémon-Zucht den Spielspaß noch einmal deutlich hochschraubt.

#163 Hoothoot heißt dieses eulenartige, nachtaktive Vogel-Pokémon auf Englisch.

SCHÖN BUNT Selbst alte Bekannte sind richtig farbenfroh.



POKÉ-MARKT Der bunte Laden bietet den gewohnten Service.

INFO

Selten: Diese Neuen gibt's nur in jeweils einer Edition!

Auch in Pokémon Gold/Silber besteht wieder (wie hinreichend aus den Vorgängern bekannt) ein wesentlicher Reiz des Spiels in der Tatsache, dass nicht alle neuen Pokémon in jeder der beiden Editionen zu finden sind: Sechs besonders rare Exemplare gibt's auch auf den Next-Generation-Modulen nur in der Silber-Edition, sechs andere der neuen Pikachu-Kollegen nur in Pokémon Gold. Ihr müsst also wieder ran ans Link-Kabel und fleißig tauschen, wenn euer Pokédex zu guter Letzt voll werden soll. Welche der insgesamt zwölf neuen Pokémon nur in jeweils einer der Editionen zu finden sind, haben wir für euch unten (mit den amerikanischen Namen) übersichtlich aufgelistet.

Neue Pokémon nur in Silber:

#165 Ledyba

#166 Ledian

#225 Delibird

#227 Skarmory

#231 Phanpy

#232 Donphan

Neue Pokémon nur in Gold:

#167 Spinarak

#168 Ariados

#207 Gligar

#216 Teddiursa

#217 Ursaring

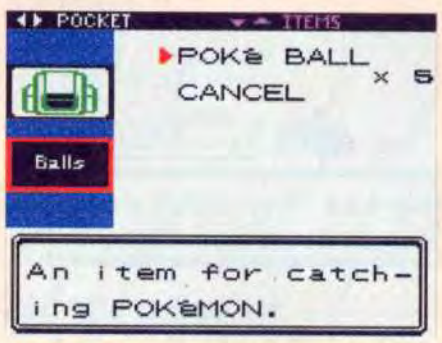
#226 Mantine

INFO

Neuer Rucksack – multifunktional!

Ihr erinnert euch sicher: Stundenlanges Item-Sortieren und ein einziges Ablagefach für euer sämtliches Zubehör waren in Pokémon Rot/Blau/Gelb der Standard. Anders in der Folge-Generation: Bei Pokémon Gold/Silber ist euer Rucksack in vier übersichtliche Fächer gegliedert, in denen die unterwegs gefundenen Items sofort automatisch einsortiert werden: Gewöhnliche Gegenstände wie Tränke, Para-Heiler oder Aufwecker wandern wie von Zauberhand direkt in Fach 1. Im zweiten Fach werden eure verschiedenen Pokéball-Arten gehortet (diesmal fertigt ein richtiger Pokéball-Macher in seiner Werkstatt übrigens auf Wunsch sogar Spezialbälle an). Besonders wichtige Items wie Fahrrad, Angel, Pokéflöte oder Münzkorb findet ihr im dritten Fach eures Rucksacks wieder. Und in Fach 4 werden diesmal sämtliche TMs und VMs übersichtlich geordnet. Der Vorteil liegt klar auf der Hand: Ewiges Suchen nach einzelnen Items gehört der Vergangenheit an und dank der übersichtlichen Fachstruktur kommt auch langwieriges Item-Sortieren praktisch nicht mehr vor. Damit ist der neue Rucksack eindeutig eine der vielen sinnvollen Verbesserungen der Next-Generation-Pokémon-Titel auf dem GBC.

ITEMS Tränke, Beeren und Pokémon-Arznei sind in Fach 1.



BÄLLE Fach Nummer 2 nimmt nun alle eure Pokébälle auf.

SCHLÜSSEL-ITEMS Angel und Detektor gibt's in Fach 3.

MASCHINEN Alle TMs und VMs wandern in Fach 4.

#239 Dieser in den USA als Elekid bekannte Gesell ist offenbar die Vorstufe von Elektek.

ZUM KAMPF Neue Farbeffekte leiten jetzt die vielen Duelle ein.

MYSTISCH Unown-Pokémon (US-Name) sind harte Gegner.

Schwungvolle Story

Äußerst spannend und abwechslungsreich wurde auch der Handlungsverlauf der neuen Pokémon-Editionen gestaltet: Nachdem ihr euer erstes Pokémon beim neuen Professor Elm (US-Name) erhalten habt, müsst ihr nach seinem Mitarbeiter „Mr. Pokémon" suchen. Diesen trefft ihr schließlich in seinem Haus, wo er euch ein merkwürdiges Ei für Professor Elm übergibt. Auch der aus *Rot/Blau/Gelb* bekannte Professor Eich ist gerade dort zu Gast und schenkt euch einen Pokédex. Bevor ihr jedoch danach den Rückweg zu Elms Labor beendet, werdet ihr auch schon von einem geheimnisvollen, rothaarigen Pokémon-Trainer zum Duell gefordert. Dieser entpuppt sich im weiteren Handlungsverlauf als durchtriebener Einzelgänger und Pokémon-Dieb, der euch noch öfter im Spiel schwer zu schaffen machen wird. Erneut schickt euch Professor Elm nach eurer Rückkehr auf Reisen und sein Gehilfe gibt euch zum Abschied die ersten fünf Pokébälle. Kurz darauf zieht ihr kämpfend und wilde Pokémon fangend durch die Spielwelt, besucht in gewohnter Manier neue Städte und erhaltet von den Bewohnern hilfreiche Tipps. Gelegentlich klingelt auch euer Pokégear-Handy und eure Mutter, Professor Elm oder andere Trainer versorgen euch mit wichtigen Infos. Zum ersten Mal richtig spannend wird es dann in den Ruinen von Alph, wo ihr (nach Lösen diverser Puzzles) etliche Gelegenheiten zum Fang der legendären Unown-Pokémon erhaltet. Doch diese mystischen Pokémon, die offenbar auch im dritten Pokémon-Kinofilm eine tragende Rolle spielen, sind erst der Auftakt zu vielen weiteren, spannenden Handlungsverwicklungen, die die Hintergrundgeschichte von *Gold/Silber* deutlich über die Story der Vorgänger heben. Natürlich wollen wir an dieser Stelle noch nicht zu viel verraten, denn bis zum Deutschland-Erscheinungsdatum Ostern 2001 geht noch einige Zeit ins Land. Doch seid versichert, ihr Pokémaniacs da draußen: *Pokémon Gold/Silber* ist ein waschechter Hit-Titel – und selbst wer bei *Rot/Blau/Gelb* dem Sammelwahn noch erfolgreich widerstehen konnte, wird bei *Gold/Silber* garantiert sofort süchtig!

Matthias Glaser

#199 Slowking ist der USA-Name der Endstufe von Flegmon.

ASSISTENT Eure ersten fünf Pokébälle gibt's beim 2. Besuch.

MEDIZIN In solchen Bäumen findet ihr täglich eine Beere.

MALEREI In den Alpha-Ruinen entdeckt ihr Pokémon-Gemälde.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Pokémon Gold/Silber
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Rollenspiel
Spieler:.....1-2 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Batterie
Levels:.....8 Arenen und die Liga
Preis:.....Nicht bekannt
Hersteller:.....Nintendo
Sprache:.....Englisch
Störfaktor Sprache:.....Gering
BRD-Veröffentlichung:...Ostern 2001
Einschätzung:.....Super

Beurteilung: Die extrem erweiterten Nachfolger von Pokémon Rot/Blau lassen ihre zu Recht erfolgreichen Vorgänger im Handumdrehen alt aussehen: 100 neue Pokémon, Nachwuchs aus Pokémon-Eiern, neue Handlungsfiguren, Spielen in Echtzeit und knüppelharte Arena-Gegner sind einfach nicht zu schlagen!

IMPORT

EREIGNISFELD Die Rahmenhandlung findet auf unterschiedlichen Spielbrettern statt.

WINTER GAMES Schneemänner und Pinguine kündigen die Winterdisziplinen an.

INDIANERSPIELE Bei diesem Spiel geht es darum, mit Pfeilen Ballons zu zerschießen.

MARIO PARTY 3

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

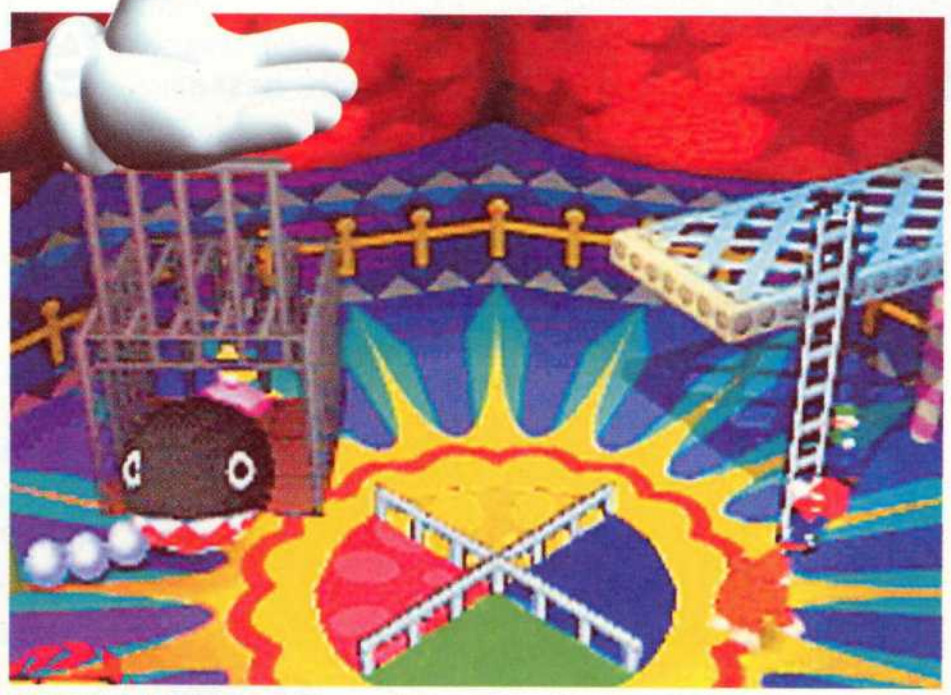
Irgendwie kommt unser aller Nintendo-Maskottchen gar nicht mehr aus dem Feiern raus: Demnächst lädt Mario schon zu seiner dritten Party auf das N64 ein.

Eine blöde Situation: Man gibt ein Fest, hat alles toll vorbereitet und trotzdem will keine rechte Stimmung aufkommen. Schon zwei Mal konnte Mario da aushelfen und bald ist es wieder so weit. Mit *Mario Party 3* kommen noch mehr lustige Mini-Spiele als in den beiden Vorgängern auf die Nintendo-Konsole. Vom Spielkonzept her gibt es dabei wenig Änderungen. Wieder bewegt ihr eine der bekannten Spielfiguren wie Mario, Luigi oder Donkey Kong mithilfe eines Würfels auf einem riesigen Spielbrett. Neu sind hierbei einige Charaktere. So könnt ihr zum ersten Mal mit Waluigi feiern. Die Hauptsache bleiben aber natürlich die Minispiele. Und hier haben sich die Entwickler ziemlich ins Zeug gelegt. Ganze 70 originelle Partyspäße haben sie sich ausgedacht. Nur vier Beispiele: Einmal müsst ihr den A- und B-Knopf im richtigen Rhythmus drücken, um beim Steckenpferdrennen die Nase vorn zu behalten. Beim *Dossun-Puzzle* geht es um Geschicklichkeit und – ähnlich wie bei *Tetris* – darum, Steine richtig zu platzieren. Reines Glück ist dagegen beim *Heyho Roulette* gefragt. Und ein weiteres Rennspiel findet in der Luft statt. Wie Tarzan schwingt ihr euch hier von Liane zu Liane und hängt einen Gegner ab. Klingt alles lustig und nach einer stattlichen Erweiterung der alten Titel. Dazu gibt es zehn vollkommen neue Spielbretter, die alle nach einem bestimmten Thema gestaltet sind. Im Dual Map Modus könnt ihr sogar mit einem Helfer über das Spielbrett ziehen und dort die neuen Actionereignisse ausprobieren. Erweitert wurde auch der Battle Royal Modus: Mehr als 20 verschiedene Gegenstände stehen dort jetzt zur Verfügung – doppelt so viele wie in den beiden Vorgängern. Grafisch wurde das Ganze auch noch ein bisschen aufpoliert – vor allem die Hintergründe sind im dritten Teil viel detaillierter.

SIEGEREHRUNG Waluigi hat seine Konkurrenten auf die hinteren Plätze verwiesen.

Albrecht Ott

HEREINSPAZIERT! Mario heißt seine Gäste mit großer Geste willkommen.



ZIRKUSNUMMER Hier geht es den Verlierern an den Kragen: Wer ausscheidet, wird in einen gut bewachten Käfig gesperrt.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Mario Party 3
System:	Nintendo 64
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	N. b.
Expansion-Pak-Unterstützung:	N. b.
Levels:	70 Mini-Games
Preis:	ca. DM 120,-
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Veröffentlichung:	2001
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Gute Feste kann man beliebig oft wiederholen. Und dazu gehört die Mario-Party-Serie auf jeden Fall. Mit vielen neuen Mini-Spielen, Spielfiguren und lustigen Einfällen garantiert auch der dritte Teil enormen Party-Spaß. Dazu kann man nur hoffen, dass im dritten Teil endlich der Einspielermodus genauso viel Spaß bringt wie der Multispielermodus.

TAG-TEAM Bei diesem netten Steinbeißer könnt ihr zwischen den beiden Hauptfiguren Sabre und Krystal hin- und her wechseln.

FURCHTERREGEND Die monströsen Endgegner sind teilweise absolut riesig geraten und dazu noch sehr überzeugend animiert!

DINOSAUR PLANET

Rares ambitionierte Antwort auf Zelda gehört zu den am heißesten erwarteten N64-Spielen. Jetzt tauchten erste Gerüchte über eine Gamecube-Version auf ...

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.rareware.com

Neben eigenständigen Konzepten wie *Perfect Dark* oder *Blast Corps* hat sich Rare auf dem N64 einen Namen damit gemacht, bekannte Nintendo-Spiele technisch aufwendiger nachzumachen. Was *Diddy Kong Racing* zu *Mario Kart 64* und *Banjo-Kazooie* zu *Super Mario 64* waren, das wird *Dinosaur Planet* zu *Zelda – Ocarina Of Time*. Alleine die Tatsache, dass auch das Abenteuer auf dem Urechsen-Planeten über ein Z-Targeting-System verfügt, macht die Parallelen zu Nintendos jungem Klassiker deutlich. Die zwei Hauptfiguren Sabre und Krystal, zwischen denen ihr an bestimmten Stellen wechseln könnt, werden auf ihrem Abenteuer von zwei Dinosauriern namens Kyte und Tricky begleitet – einer ähnelt einem Pterodaktylus, der andere einem Triceratops, doch entsprechen die Saurier im Spiel natürlich nicht denen, die auf der Erde gelebt haben. Im Spiel könnt ihr mit Kyte durch die Luft fliegen und Feuerbälle spucken, während Tricky euch auf Schritt und Tritt folgt. Besonders interessant wird die Zusammenarbeit mit den beiden, wenn ihr ihnen beispielsweise den Befehl gebt, einen Gegner abzulenken, um diesen von hinten angreifen zu können. Solche Taktiken werden gerade im Kampf gegen die imposanten Endgegner nötig sein, die zu den vielen grafischen Highlights von *Dinosaur Planet* gehören. Man merkt dem Titel definitiv an, dass er auf einem riesigen 512-MBit-Modul ausgeliefert wird und nur mit dem Expansion Pak läuft! Einziger Wermutstropfen ist bisher die recht niedrige Framerate, die schon bei *Perfect Dark* etwas den Spielgenuss trübte – daher erscheinen die Gerüchte, *Dinosaur Planet* würde möglicherweise gar nicht mehr für das N64, sondern gleich für den Gamecube erscheinen, umso interessanter. Momentan gehen wir aber davon aus, dass Rare mit dem Spiel einen der letzten N64-Leckerbissen abliefern wird – auch wenn nach wie vor kein genauer Veröffentlichungstermin für Deutschland feststeht!

IDYLLISCH Der Dinosaurier-Planet bietet eine unglaubliche Fülle an bildhübschen Landschaften.

Z-TARGETING Wenn ihr Krystals Kampfstab einsetzt, erinnert die Steuerung an Nintendos Zelda.

MIAU! Katzendame Krystal ist eine der zwei Hauptfiguren von Dinosaur Planet.

Michael Pruchnicki

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Dinosaur Planet
System:	Nintendo 64
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Save Game:	Batterie
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unt.:	Ja (notwendig)
Levels:	Entfällt
Preis:	Ca. DM 120,-
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Nicht bekannt
Veröffentlichung:	Nicht bekannt
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Das grafisch grandiose und spielerisch ambitionierte Dinosaur Planet dürfte eines der letzten Highlights für das N64 werden.

www.teamtiger.de

AB INS NETZ!

MIT TIGERSTARKEN STICKERN

FROSTIES TeamTiger

Cool drauf und schnell drin: Hol dir die **10 lässigen Sticker** zum Sammeln, mach ein cooles **TeamTiger-Actionfoto** mit deinen Freunden und dann geht's ab – ins Internet. Einfach anmelden, schon bekommt ihr eure **eigene Homepage!** Und jetzt der Hammer: Alle TeamTiger-Mitglieder wählen jeden Monat die besten Fotos. Wenn ihr dabei seid, gewinnt ihr **fette Preise!** Die Sticker und noch mehr Infos gibt's jetzt in allen **FROSTIES**- und **CHOCOS**-Packungen und unter **www.teamtiger.de.**

Kellogg's®

® Kellogg Company, USA © 2000 Kellogg Company

ENTERHAKEN Mit dem Kran kommt Batman auch in tiefer gelegene Stockwerke.

STAUBSAUGER Diese merkwürdigen Roboter fliegen mit Luftkissenantrieb.

SPRACHFEHLER Die Übersetzung der Texte wirkt manchmal etwas unbeholfen.

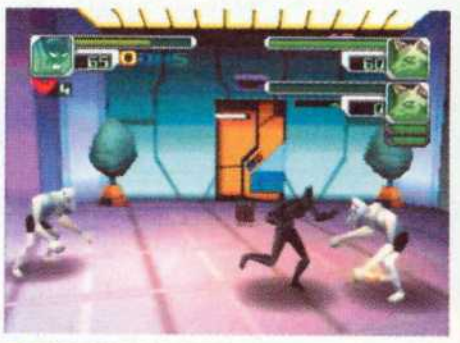
BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

- **Genre**: Jump & Run
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Ubi Soft
- **Internet**: www.ubisoft.de

Auch in der Zukunft mischt der alte Joker Gotham City kräftig auf. Nur ein neuer Batman kann dem teuflischen Treiben Einhalt gebieten.

Mit 65 Jahren geht der arbeitende Mensch normalerweise in den Ruhestand. Superhelden bilden hier keine Ausnahme. Und so geht es auch Bruce Wayne, der seit 1939 als Batman die Straßen von Gotham sicherer machte. Dennoch muss die Metropole auch in Zukunft nicht auf ihren Flattermann verzichten. Der High-School-Student Terry McGinnis entdeckt die Bat-Höhle und übernimmt den Staffelstab. Zu sehen ist dieses Szenario in der Cartoon-Serie *Batman of the Future* auf Pro 7. Mit dem Untertitel *Return of the Joker* kommt der dunkle Ritter der Zukunft jetzt auch auf das N64. Dabei ist ein sehr konventionelles Jump & Run herausgekommen, das zudem noch recht lahm ist. Als Batman rennt ihr durch Gotham City und kommt einer Verschwörung des Jokers auf die Spur. Dumm nur, dass der Bösewicht üble Schergen losschickt, die euch das Leben schwerer machen. Aber auch die sind eigentlich kein Problem, vor allem, weil sie immer der Reihe nach angreifen. Wenn die Gegner gehäuft auftreten, könnt ihr dann einen nach dem anderen ausschalten. Das ist für einen Superhelden natürlich relativ einfach, denn den Tritten und Schlägen erliegen die meisten Schurken schnell. Ansonsten lauft ihr durch dreidimensionale Umgebungen in vier großen Welten. Dort sucht ihr Wege, Schlüssel und Power-ups, springt manchmal, um eure Ziele zu erreichen und weicht gefährlichen Hindernissen aus. Besondere Tiefe haben die Umgebungen aber nicht, so dass Batman eigentlich doch nur vor und zurück laufen kann. Manchmal geht es auch nach oben. Grafisch erreicht das Spiel kein besonders hohes Niveau, jedenfalls nicht in der Preview-Version, die uns vorliegt. Man kann also nur hoffen, dass das fertige Produkt noch etwas aufpoliert wird.

Albrecht Ott



HINTEN ANSTELLEN Zwei Gegner treten der Reihe nach an.

MUNDGERUCH Diese Statue hat einen tödlichen Atem.

DUNKLER RITTER Ein übermächtiger Joker macht Batman ziemlich zu schaffen.

MUSKELBERG Selbst starke Gegner sind schnell besiegt

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..Batman of the Future: Return of the Joker
System:.....Nintendo 64
Genre:.....Jump & Run
Spieler:.....1
Save Game:.....Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja
Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein
Levels: .....Vier Welten
Preis:.....DM 119,95
Hersteller:.....Ubi Soft
Sprache:.....Deutsch
Schwierigkeitsgrad:.....Variabel
Veröffentlichung:.....Januar 2001
Einschätzung: .....Ok

Beurteilung: Bei Umsetzungen von relativ erfolgreichen Fernsehserien, muss man aufpassen: Oft wollen hier die Entwickler nur die schnelle Mark mit einer bekannten Marke verdienen. Nach so einem Schnellschuss sieht bis jetzt auch Batman of the Future aus: Uninspiriertes Gameplay und langweilige Grafik ergeben noch lange keinen Hit.

LECKER Tigger muss für seinen Freund Winnie Puuh Honigtöpfe einsammeln.

ÄTSCH In einem der Minispiele müsst ihr dem Hasen alle Fratzen nachmachen.

FLIEGENDER TIGER Später im Spiel lernt ihr, durch Flattern mit den Armen zu fliegen.

WINNIE PUUH TIGGERS HONIGJAGD

- **Genre**: Jump & Run
- **Spieler**: 1-2
- **Hersteller**: Disney Interactive
- **Internet**: www.disney.de

Der quirlige Tigger hüpft sich durch ein Jump & Run der kinderfreundlichen Sorte mit den Charakteren der Winnie-Puuh-Serie!

Winnie Puuh hat ein Problem: Er hat eine Riesenparty organisiert, muss nun aber zu seinem Entsetzen feststellen, dass seine Honigvorräte schwer zu wünschen übrig lassen. Glücklicherweise ist der freundliche Tigger zur Stelle und erklärt sich bereit, den großen Wald nach der Leckerei zu durchforsten. In insgesamt sechs Levels muss Tigger nun eine bestimmte Zahl von Honigtöpfen sammeln. Der knuffige Tiger kann dabei hüpfen und sich ducken, um Hindernisse zu überwinden und lästigen Bienen, Fledermäusen oder anderen Gegnern aus dem Weg zu gehen. Im späteren Verlauf lernt er zudem eine spezielle Tigger-Flug-Technik und einen besonders weiten Sprung, indem er seinen Schwanz als Sprungfeder einsetzt. Damit die Jagd nach dem Honig nicht zu eintönig wird, müsst ihr ab und an kleine Spezialaufträge erfüllen. So bittet euch zum Beispiel Winnie Puuh, ihm seinen verlorenen Regenschirm zurückzubringen. Drei Minigames runden den Spielumfang ab. Hier dürft ihr beispielsweise allein oder zu zweit das altbekannte Stein-Schere-Papier spielen. Neben den Honigtöpfen findet ihr in den Levels zudem noch überall Fotos verstreut, die ihr euch hinterher in einem Tigger-Fotoalbum anschauen dürft. Die Figuren in *Tiggers Honigjagd* sind – wie bei dieser Lizenz zu erwarten – allerliebst. Besonders Tigger wächst dem Spieler durch seine putzigen Animationen schnell ans Herz. Leider sind die Levels insgesamt etwas karg und vor allem eindeutig zu kurz. Das Spiel ist allerdings auch auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten, so dass man es wegen der für erwachsene Spieler zu geringen Komplexität nicht verdammen sollte. Ältere Spieler, die nicht gerade absolute Fans der Winnie-Puuh-Charaktere sind, dürften aber vom geringen Umfang des Spiels und dem niedrigen Schwierigkeitsgrad etwas enttäuscht sein.

André Horn

HONIGDIEB Tigger wird von wütenden Bienen verfolgt.

SURFENDER TIGER Die Schildkröte trägt Tigger übers Wasser.

VIELSEITIG Tiggers Schwanz dient hier als Sprungfeder.

HELFER Tigger erledigt nebenbei Aufträge für seine Freunde.

TIGGER UND SEINE FREUNDE Neben Tigger kommt natürlich auch Winnie Puuh im Spiel vor.

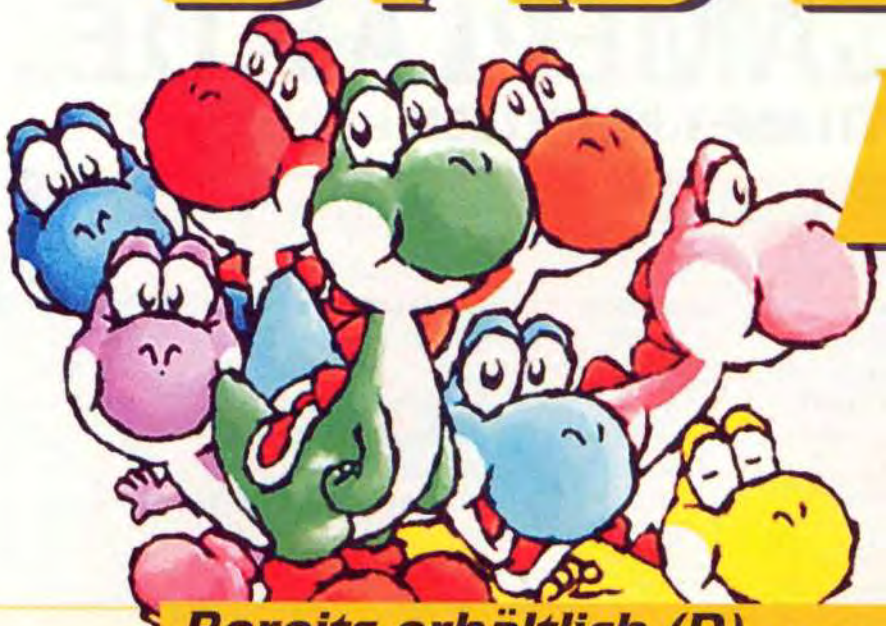
ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Tiggers Honigjagd
System:.....Nintendo 64
Genre:.....Jump & Run
Spieler: 1-2
Save Game: .....Ja
Rumble-Pak-Unterstützung: .....Nein
Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein
Levels:.....6 + 3 Minispiele
Preis: .....Ca. DM 120,-
Hersteller:.....Disney Interactive
Sprache:.....Deutsch
Schwierigkeitsgrad: .....Leicht
Veröffentlichung:.....Januar 2001
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Tiggers Honigjagd ist eindeutig auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten, kann aber sicher auch Erwachsene für eine Weile fesseln, denen die Charaktere aus ihrer Kindheit noch bestens bekannt sind. Leider ist das Spiel für erfahrene Spieler viel zu kurz.

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 03.11.2000) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: November)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Arcade				
Paperboy	Arcade	Midway	2/00	65%
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Interactive	6/99	70%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
California Speed	Rennspiel	Midway	5/99	72%
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	–	–
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	12/99	85%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship Ed..	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hot Wheels	Rennspiel	EA	12/99	79%
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	5/00	80%
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	4/00	50%
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	10/99	76%
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	8/99	79%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	10/99	87%
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	3/00	90%
Roadsters Trophy	Rennspiel	Titus	1/00	83%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	11/99	68%
Supercross 2000	Rennspiel	EA	1/00	81%
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	3/00	80%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	2/00	79%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	89%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	10/99	75%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Bug's Life	Jump&Run	Activision	3/00	72%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Castlevania 2	Jump&Run	Konami	2/00	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Donkey Kong 64	Jump&Run	Nintendo	12/99	95%
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin Interactive	1/00	79%
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	12/99	78%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Gex 3 – Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	10/99	81%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	Jump&Run	Konami	4/99	86%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rollenspiel

Traurig, aber leider wahr: Der Titel wurde auf Ende März verschoben.

Titel: . .Aidyn Chronicles: The First Mage
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Ende März 2001

Action-Adventure

Dieses Spiel dürfte wohl einer der innovativsten N64-Titel werden.

Titel: .....Animal Forest
Hersteller: ..... Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Wann der kriegerische Titel in Deutschland erscheint, ist weiterhin ungewiss.

Titel: . .Army Men: Air Combat
Hersteller: 3DO
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Wann werden die Plastiksoldaten wohl in Deutschland einmarschieren?

Titel: . .Army Men: Sarge's Heroes 2
Hersteller: 3DO
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump&Run

Langsam aber sicher nähert sich das Rare-Meisterwerk der Fertigstellung.

Titel: .....Banjo-Tooie
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....1. Quartal 2001

Action-Adventure

Albrecht Ott nimmt die Abenteuer des Flattermanns auf Seite 24 unter die Lupe.

Titel: . .Batman of the Future – Return ...
Hersteller: ..... Ubi Soft
Release (D): .....Januar 2001

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Action

Die zweite Attacke des bombigen Kerlchens lässt weiter auf sich warten.

Titel: . .Bomberman 64: 2nd Attack

Hersteller: .....Hudson Soft
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Wann in Deutschland der Jahrmarkt eröffnet wird, ist noch nicht bekannt.

Titel: .....Carnivale

Hersteller: .....Vatical Entertainment
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump&Run

Der rüpelhafte Charakter lässt sich weiterhin Zeit mit seinem Deutschland-Auftritt.

Titel: . . .Conker's Bad Fur Day

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Zumindest in Japan dürfte dieses Spiel ein absoluter Verkaufsschlager werden.

Titel: .....Custom Robo V2

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Für den virtuellen Tanzkurs gibt es leider noch kein Erscheinungsdatum.

Titel: DDR: Disney's W. D. Mus.

Hersteller: ..... Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Dino-Fans müssen sich im Hinblick auf Dinosaur Planet weiterhin in Geduld üben.

Titel: .....Dinosaur Planet

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump&Run

Stefanie Schwarz hat das Abenteuer des witzigen Erpels auf Seite 55 getestet.

Titel: . .Donald Duck Quack Attack

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Dezember

Strategie

In Zukunft können Strategiefans auch unter Wasser harte Schlachten austragen.

Titel: .....Echo Delta

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): ..... Nicht bekannt

Action-Adventure

Die neuesten Bilder lassen auf ein wahres Grusel-Meisterwerk hoffen.

Titel: .....Eternal Darkness

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Rennspiel

Anfang des nächsten Jahres könnt ihr euch endlich auf die Zweiräder schwingen.

Titel: .....Excitebike 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Simulation

Wann die Donnervögel endlich in den blauen Himmel starten, ist ungewiss.

Titel: .....Harrier 2001

Hersteller: .....Paradigm
Release (D): .....Nicht bekannt

Simulation

In der nächsten Ausgabe stellen wir euch die US-Version des witzigen Titels vor.

Titel: ....Hey You, Pikachu!

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 30)*

Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	11/99	94%
Rocket – Robot on Wheels	Jump&Run	Ubi Soft	12/99	82%
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Tarzan	Jump&Run	Activision	5/00	81%
Taz Express	Jump&Run	Infogrames	7/00	76%
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	10/99	79%
Toy Story 2	Jump&Run	Activision	1/00	89%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Rollenspiel

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%

Action

Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Armorines	3D-Action	Acclaim	1/00	90%
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	3/00	85%
Asteroids Hyper 64	Action	Crave	3/00	69%
Battle Tanx: Global Assault	Action	3DO	3/00	72%
Battle Zone – Black Dogs	Action	Crave	5/00	54%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Blues Brothers 2000	Action	Virgin	8/00	79%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Daikatana	3D-Action	Mitsui	4/00	80%
Daffy Duck	**Action**	**Infogrames**	**11/00**	**77%**
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT Interactive	–	–
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hercules	Action	Titus	8/00	78%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	10/99	85%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	–	–
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	11/99	87%
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/99	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Mario Party 2	**Action**	**Nintendo**	**10/00**	**83%**
Nuclear Strike 64	Action	THQ	2/00	69%
Pokémon Snap	Fotosafari	Nintendo	9/00	95%
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	4/00	93%
Rainbow Six	Action	Take 2	11/99	85%
Rat Attack	Action	Mindscape	5/00	60%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	11/99	89%
Turok 3: Shad. of Oblivion	Action	Acclaim	9/00	88%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Action	Activision	2/00	87%
WinBack	Action	Virgin	4/00	85%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	–	–
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	1/00	75%
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 2000	Fußball	Konami	9/00	90%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
RTL World League Soccer	Fußball	THQ	12/99	80%

Basketball

NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	5/00	70%
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Basketball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Live 2000	Basketball	EA	12/99	90%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NBA Pro 99	Basketball	Konami	11/99	71%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway 98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%

Wrestling

ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Acclaim	3/00	86%
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	1/00	89%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WCW Mayhem	Wrestling	EA	1/00	85%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 31)

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Bass Hunter 64	Sport	TAKE 2	10/99	73%
Box Champions 2000	Boxen	EA	12/99	84%
Centre-Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Int. Track&Field S. Games	Sport	Konami	4/00	84%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
PGA European Tour Golf	Golf	Infogrames	3/00	48%
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Tony Hawk's Skateboarding	Skateboarding	Activision	4/00	90%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie's Blast Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	11/99	85%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Rugrats: Scavenger Hunt	Brettspiel	THQ	12/99	60%
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	1/00	69%
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	10/99	91%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Simulation

Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%

Strategie

Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%

Wirtschaftssimulation

Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Erscheint 2000 in Deutschland

November

Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	92%	3. November
Mickey`s Speedway USA	**Rennspiel**	**Nintendo**	**87%**	**24. November**
San Francisco Rush 2049	**Rennspiel**	**Midway**	**73%**	**November**
Zelda: Majora`s Mask	RPG	Nintendo	96%	17. November

Dezember

Donald Duck Quack Att.	**Action**	**Ubi Soft**	**81%**	**Dezember**
F-1 Racing Championship	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	**85%**	**Dezember**
Power Rangers L. Rescue	**Action-Adventure**	**THQ**	**–**	**1. Dezember**
The World Is Not Enough	**3D-Action**	**Electronic Arts**	**92%**	**7. Dezember**
Tom & Jerry in F. of Furry	**Beat 'em Up**	**Ubi Soft**	**72%**	**Dezember**
WWF No Mercy	**Wrestling**	**THQ**	**90%**	**8. Dezember**

Januar 2001

Batman Of The Future	Action	Ubi Soft	–	Januar
Winnie Puuh – Tiggers H.	Action	Ubi Soft	–	Januar

Weitere Veröffentlichungen in 2001

Aidyn Chronicles: First M.	**RPG**	**THQ**	**–**	**Ende März 2001**
Banjo-Tooie	Jump&Run	Nintendo	–	1. Quartal 2001
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	–	1. Quartal 2001
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	–	1. Quartal 2001
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	80%	1. Quartal 2001
Mario Party 3	**Action**	**Nintendo**	**–**	**2001**
Scooby-Doo Classic C. C.	**Action-Adventure**	**THQ**	**–**	**Ende März 2001**
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	85%	1. Quartal 2001

Angekündigte Titel ohne Termin

Animal Forest	Action-Adventure	Nintendo	–	nicht bekannt
Army Men: Air Combat	Action	3DO	–	nicht bekannt
Army Men: Sa. Heroes 2	Action	3DO	–	nicht bekannt
Bomberman 64 2nd Attack	Action	Hudson Soft	–	nicht bekannt
Carnivale	Action	Vatical Entertainment	–	nicht bekannt
Conker's Bad Fur Day	Jump&Run	Nintendo	–	nicht bekannt
Custom Robo V2	Action	Nintendo	–	nicht bekannt
DDR: Disney`s W. D. M.	Action	Konami	–	nicht bekannt
Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	–	nicht bekannt
Echo Delta	Action	Nintendo	–	nicht bekannt
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	–	nicht bekannt
Hey You, Pikachu!	Simulation	Nintendo	–	nicht bekannt
Indiana Jones u. d. T. v. B.	Action-Adventure	LucasArts	–	nicht bekannt
Mega Man 64	Action	Capcom	–	nicht bekannt
Ogre Battle 64	RPG	Atlus	–	nicht bekannt
Paper Mario	RPG	Nintendo	–	nicht bekannt
Pokémon Puzzle Attack	Denkspiel	Nintendo	–	nicht bekannt
Polaris SnoCross	Snowboarding	Vatical Entertainment	–	nicht bekannt
Roswell Conspiracies	Action-Adventure	Red Storm Ent.	–	nicht bekannt
Sea-Doo HydroCross	Rennspiel	Vatical Entertainment	–	nicht bekannt
Sin and Punishment	Action	Nintendo	–	nicht bekannt
Star Wars Ep. I: B. f. Naboo	Action	Nintendo	–	nicht bekannt
Stunt Racer 3000	Rennspiel	Midway	–	nicht bekannt

Action-Adventure

Die N64-Umsetzung soll die leicht misslungene PC-Version vergessen machen.

Titel: . . Indiana Jones u. d. Turm von Babel

Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Jump&Run

Kirby kommt! Anfang des nächsten Jahres startet das Abenteuer des Gugelhupfs.

Titel: . . . . . .Kirby 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .1. Quartal 2001

Action

Partylöwe Albrecht Ott hat für euch schon einmal mit den Feierlichkeiten begonnen.

Titel: . . . . . .Mario Party 3

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2001

Action

Bislang liegt noch kein Veröffentlichungstermin für Deutschland vor.

Titel: . . . . . .Mega Man 64

Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rennspiel

Auf Seite 54 lautet das Motto unseres Tests: Gib Gas, ich will Spaß!

Titel: Mickey`s Speedway USA

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .24. November

Compilation

Oldiefans müssen Fassung bewahren. Der Titel wurde kurzerhand gestrichen.

Titel: . . Midway`s Greatest Arcade Hits

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Gestrichen

RPG

Das Rollenspiel wird alle Genrefans sicherlich für die lange Wartezeit entschädigen.

Titel: . .Ogre Battle 64: Person ...

Hersteller: . . . . . .Atlus
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

RPG

In Japan hat der gelungene Titel trotz Minimalgrafik tolle Erfolge gefeiert.

Titel: . . . . . .Paper Mario

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Denkspiel

Leider gibt es auch für den kniffligen Tetris-Ableger noch kein genaues Datum.

Titel: . . Pokémon Puzzle Attack

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Snowboarding

Wann die PS-Schlitten in Deutschland an den Start gehen, ist nicht bekannt.

Titel: . . . . . .Polaris SnoCross

Hersteller: . . . . .Vatical Entertainment
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

In der nächsten Ausgabe testen wir die Umsetzung der TV-Serie.

Titel: . . . . .Power Rangers LR

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .1. Dezember

Action

Ebenso geheimnisvoll wie die Story des Spiels ist das Erscheinungsdatum.

Titel: . .Roswell Conspiracies

Hersteller: . .Red Storm Entertainment
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Action-Adventure

Das aus dem TV bekannte Duo Infernale startet Ende März 2001 durch.

Titel: . .Scooby-Doo Classic CC

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Ende März 2001

Rennspiel

Wann werden die Jet-Skis wohl in Deutschland durchstarten?

Titel: . . .Sea-Doo HydroCross

Hersteller: .....Vatical Entertainment
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Der furiose Shooter bietet schnelle Action ohne Atempause.

Titel: . . .Sin and Punishment

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Strategie

Die Schlachten zwischen den verfeindeten Völkern starten demnächst.

Titel: .....StarCraft 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Action

Wann ihr endlich in das Cockpit steigen könnt, ist nach wie vor nicht bekannt.

Titel: . .SW Episode I: Battle for Naboo

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Achtung Namensänderung! Das Rennspiel trägt nun den Titel Stunt Racer 64!

Titel: .....Stunt Racer 64

Hersteller: .....Midway
Release (D): .....Nicht bekannt

3D-Action

Der Termin für die Veröffentlichung hat sich auf Mitte Dezember verschoben.

Titel: . . The World Is Not Enough

Hersteller: .....Electronic Arts
Release (D): .....Mitte Dezember

Beat 'em Up

In dieser Ausgabe präsentieren wir euch den Test zur knuffigen Comic-Keilerei.

Titel: .Tom & Jerry in Fists of Furry

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Dezember

Wrestling

Noch bevor die Recken aus der WCW den Ring betreten haben, kam der K.o.

Titel: . .WCW Backstage Assault

Hersteller: .....Electronic Arts
Release (D): .....Gestrichen

Action

André Horns Motto auf Seite 26 lautet: Pack den Tigger in den Tank!

Titel: . .Winnie Puuh – Tiggers Honigjagd

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Januar 2001

Wrestling

Wrestling-Experte Michael testete den Titel für euch auf Herz und Nieren.

Titel: .....WWF No Mercy

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....8. Dezember

RPG

In dieser Ausgabe folgt unser ausführlicher PAL-Nachtest zum Nintendo-Kracher.

Titel: . . .Zelda: Majora's Mask

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....17. November

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	–
All Star Baseball 2001	Baseball	Acclaim	USA	–	nicht geplant
Army Men: Sarge's Heroes 2	Action	3DO	USA		nicht bekannt
Bangaioh	Action	Treasure/ESP	Japan	65%	nicht geplant
Bass Rush E. P. Worm	Angelsimulation	Bisuko	Japan	–	nicht geplant
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	erhältlich
Big Mountain 2000	Snowboarding	South Peak Int.	USA	–	nicht geplant
Bomberman 64 2nd Attack	Jump&Run	Hudson	Japan	–	nicht bekannt
Bottom of the 9th	Baseball	Konami	USA	70%	–
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	–
California Speed	Rennspiel	Midway	USA	72%	erhältlich
Custom Robo	Action	Nintendo	Japan	–	nicht bekannt
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	–
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	–
Doraemon 3	Jump&Run	Epoch	Japan	–	nicht geplant
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	–
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	–	erhältlich
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	Japan	76%	–
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	–
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	–
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	–	–
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	–	erhältlich
GI Stable	Simulation	Konami	Japan	–	–
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	–	–
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	–
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	–
Harvest Moon 64	Rollenspiel	Natsume	Japan	–	nicht geplant
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	–
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	–	–
Jangou Sim. Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	–
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	–
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	–
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	–
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	–
J-League Perfect Striker 99	Fußball	Konami	Japan	89%	erhältlich
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	–
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	–
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	80%	nicht bekannt
Kyojin no Doshin 1 (64DD)	Action-Adventure	Nintendo	Japan	–	nicht geplant
Kyojin no Doshin 2 (64DD)	Action-Adventure	Nintendo	Japan	–	nicht geplant
Legend Of The Sea King	Rollenspiel Victor	Interactive	Japan	–	nicht geplant
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	erhältlich
Madden NFL 2000	Football	EA	USA	90%	nicht geplant
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	–
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	–
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	–
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	Japan	92%	3. November
Monopoly	Brettspielums.	Hasbro	USA	–	nicht geplant
Ms. Pac Man Maze M.	**Action**	**Namco**	**USA**	**–**	**nicht geplant**
Nascar 2000	Rennspiel	EA	USA	77%	–
Namco Museum 64	Compilation	Namco	USA	–	nicht bekannt
NFL Blitz 2001	Football	Midway	USA	–	nicht geplant
NFL Quarterback Club 2001	Football	Acclaim	USA	–	nicht geplant
NHL 2000	Eishockey	EA	USA	–	–
„Indiziert!"	Scroll-Beat-'em-Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	erhältlich
„Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	–	–
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	–	erhältlich
Mario Artist Polygon Studio (64DD)	Entertainment	Nintendo	–	–	nicht geplant
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	–
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	USA	88%	nicht geplant
NBA Show Time	Basketball	Midway	USA	70%	nicht bekannt
NFL Blitz 2000	Football	Midway	USA	–	nicht bekannt
Neon Genesis Evangelion	Action	Bandai	Japan	–	–
Ogre Battle 64	RPG	Quest/Nintendo	Japan	–	nicht bekannt
Pikachu Genki Dechu	Entertainment	Nintendo	Japan	–	nicht bekannt
Pokémon Puzzle League	Denkspiel	Nintendo	Japan	–	nicht bekannt
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	erhältlich
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	–
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	–
Powerful Pro Baseball 6	Baseball	Konami	Japan	–	–
Powerful Pro Baseball 2000	Baseball	Konami	Japan	79%	nicht geplant
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	–
Rally Challenge 2000	Rennspiel	Imagineer	USA	–	nicht geplant
Rugrats in Paris	**Action**	**THQ**	**USA**	**–**	**nicht geplant**
„Indiziert!"	3D-Action	Midway/id	USA	–	geplant
Shadows o. t. Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	erhältlich
S. Itoi's Bass Fishing No.1	Simulation	Nintendo	Japan	–	nicht geplant
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	erhältlich
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	–
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	–
SimCity (64DD)	Simulation	Nintendo	Japan	–	nicht geplant
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	erhältlich
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	Japan	64%	–
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	USA	–	nicht geplant
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	–
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	–
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	–
Super Bowling	Sport	Tommo	USA	–	nicht geplant
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	–
Tigger's Honey Hunt	**Action**	**Mattel Int.**	**USA**	**–**	**Januar 2001**
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	–
Virtual Pro Wrestling 2	Wrestling	Asmik	Japan	89%	nicht geplant
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	erhältlich
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	–
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	–

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

präsentiert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(3)	Zelda: Ocarina Of Time	23
2.	(1)	Perfect Dark	4
3.	(2)	Pokémon Stadium	8
4.	(4)	Pokémon Snap	2
5.	(11)	Turok 3: Shadow Of Obl.	2
6.	(8)	Donkey Kong 64	11
7.	(12)	Super Smash Brothers	10
8.	(15)	Mario Party	20
9.	(7)	Pokémon Gelb (GB)	5
10.	(14)	Tony Hawk's Skateboard.	8
11.	(NEU)	ISS 2000	1
12.	(5)	WWF Wrestlemania 2000	5
13.	(6)	Pokémon Rot/Blau (GB)	12
14.	(WE)	ISS 98	15
15.	(WE)	Diddy Kong Racing	20

Ob es die Vorfreude auf den zweiten Teil des Abenteuer-Epos ist, die Zelda: Ocarina Of Time wieder an die Spitze der Charts geführt hat? N64-Geheimagentin Joanna Dark muss mit dem zweiten Rang vorlieb nehmen. Das Duo aus Turok 3: Shadow Of Oblivion hat sich weiter nach oben schleichen können, auf Platz 11 ist mit ISS 2000 der einzige Neueinsteiger platziert. Am Tabellenende finden sich zwei N64-Evergreens als Wiedereinsteiger.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(NEU)	Mario Party 2	1
2.	(2)	Perfect Dark	5
3.	(NEU)	Pokémon Pinball (GB)	1
4.	(4)	Pokémon Gelb (GB)	5
5.	(12)	Turok 2	18
6.	(1)	Pokémon Snap	2
7.	(8)	Pokémon Rot/Blau (GB)	8
8.	(NEU)	Daffy Duck als Weltraumheld ...	1
9.	(7)	Dragon Quest Monsters (GBC)	8
10.	(3)	Turok 3: Shadow Of Oblivion	3
11.	(14)	Tony Hawk's Skateboarding	7
12.	(NEU)	Quest for Camelot (GBC)	1
13.	(WE)	Asterix Suche nach Idefix (GBC)	4
14.	(WE)	ECW Hardcore Revolution	2
15.	(9)	Donkey Kong 64	11

Gleich vier Neueinsteiger konnten sich diesen Monat in den Verkaufscharts platzieren. Dabei stürmte die feiernde Rasselbande von Nintendo direkt an die Spitze. Auf Platz 3 hat sich der spaßige Flipper Pokémon Pinball platzieren können. Die trottelige Ente Daffy ist bis auf Platz 8 vorgewatschelt und der Oldie Quest for Camelot für den Game Boy Color feiert auf dem zwölften Platz sein Comeback. Einen tiefen Sturz muss die Pokémon-Fotosafari verschmerzen.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(NEU)	Perfect Dark	1
2.	(NEU)	Rockman X Cybermission (GB)	1
3.	(NEU)	Mysterious Dungeon 2	1
4.	(3)	Mario Tennis 64	4
5.	(2)	Koro Koro Kirby (GB)	2
6.	(NEU)	Ranch Story GB: Boy meets Girl	1
7.	(5)	Yuugioh Dual Monsters 3 (GB)	4

Nun hat Joanna Dark auch die japanischen Charts fest im Griff. Perfect Dark stürmte als Neueinsteiger direkt auf den Platz an der Sonne. Dahinter reiht sich Rockman, außerhalb Japans besser unter dem Namen Megaman bekannt, als bestes Game-Boy-Spiel ein. Das Rollenspiel Mysterious Dungeon 2 folgt als dritter Neueinsteiger auf dem dritten Platz. Als letzter Neueinsteiger hat es die Dating-Simulation Ranch Story GB in die Charts aus Japan geschafft.

Bestseller USA

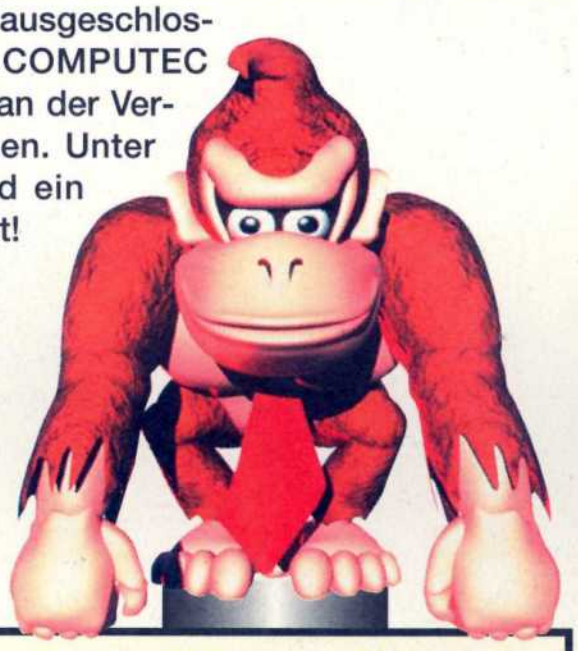
Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(NEU)	Mario Tennis 64	1
2.	(1)	Star Wars I: Racer	7
3.	(2)	Pokémon Yellow (GB)	8
4.	(4)	Pokémon Trading Card Game (GB)	6
5.	(3)	Pokémon Red/Blue (GB)	8
6.	(5)	Kirby 64	3
7.	(6)	Perfect Dark	5

Während Perfect Dark in Japan gerade seinen Siegeszug in den Charts angetreten hat, befindet sich der Titel in den USA schon im Abstieg. Die Nintendo-Clique hat nun auch die Herzen der amerikanischen Nintendo-Fans im Sturm erobert. Den ersten Platz musste dementsprechend Star Wars I: Racer räumen. Die Pokémon-Gemeinde findet sich im Tabellen-Mittelfeld wieder, während Kirby 64 ähnlich wie Perfect Dark langsam den Rückzug aus den US-Charts antritt.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!



COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	**Zelda: Majora's Mask**	**15**
2.	(3)	Pokémon Gold Silber (GB)	9
3.	(8)	Banjo-Tooie	25
4.	(6)	Pokémon Stadium 3	3
5.	(2)	The World Is Not Enough	7
6.	(10)	Conker's Bad Fur Day	19
7.	(5)	WWF No Mercy	2
8.	(7)	Dinosaur Planet	5
9.	(NEU)	Army Men Sarge's H. 2	1
10.	(WE)	Indiana Jones u. d. T. v. B.	2
11.	(9)	Hey You, Pikachu!	3
12.	(12)	Mario Party 3	2
13.	(WE)	Eternal Darkness	2
14.	(WE)	Pokémon Puzzle Attack	2
15.	(14)	Roswell Conspiracies	2

Lediglich der knallharte Sarge und seine treuen Soldaten konnten in diesem Monat als Neueinsteiger in die Most-Wanted-Charts marschieren. Indiana Jones hat sich als höchster Wiedereinsteiger auf den 10. Platz gehangelt, während der smarte Superagent James Bond vom 2. Rang auf Platz 5 abgerutscht ist. Einen gewaltigen Satz nach vorne konnte Banjo verzeichnen, der Jump&Run-Held und Chart-Dauergast hat es diesen Monat auf Platz 3 geschafft.

An dieser Stelle stellen wir euch zukünftig die Leute hinter der N-Zone und das Wertungssystem kurz vor.

Hans Ippisch, 30
Redaktionsdirektor
Hat sich in seinem Urlaub in Österreich von den Strapazen der letzten Produktion erholt und stellt sich nun wieder ausgeruht dem harten Redaktionsalltag.

Jens Quentin, 30
Leitender Redakteur
Ärgert sich regelmäßig über die (leider ebenso regelmäßigen) Verspätungen der Deutschen Bahn und reagiert sich mit *The World Is Not Enough* ab.

Matthias Glaser, 34
Redakteur
Lernt momentan fleißig die (US-)Namen der neuen Pokémon und ist schon sehr gespannt auf den deutschen Namen von „Popo".

Michael Pruchnicki, 22
Redakteur
Ist mal wieder hell erblondet und stieg für seinen Test von *WWF No Mercy* mit Freude in den Ring, um die Gegner gleich reihenweise aufs Kreuz zu legen.

André Horn, 27
Redakteur
Hat seine Entzugserscheinungen nach dem Verlust seines fahrbaren Untersatzes geschickt verbergen können und in Tigger einen neuen (virtuellen) Freund gefunden.

Stefanie Schwarz, 22
Redakteurin
Dass Stefanie auch privat nicht ganz von den Spielen loskommt, zeigt ihr Besuch auf der Spielemesse in Essen, wo sie allerlei witzige T-Shirts ergattert hat.

Albrecht Ott, 29
Redakteur
Freut sich über seine neue Wohnung und vor allem darüber, dass beim Umzug trotz der Mithilfe einiger Redaktionskollegen kein großer Schaden entstanden ist.

Werner Spachmüller, 22
Content Coordinator
Freut sich über seine neue Position, auch wenn keiner so recht weiß, was mit der geheimnisvollen Bezeichnung „Content Coordinator" genau gemeint ist.

Redaktions-Charts
Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?
1. Zelda: Majora's Mask (N64)
2. Mario Tennis (N64)
3. WWF No Mercy (N64)
4. Mario Party 2 (N64)
5. Donkey Kong Country (GBC)

Nur absolute Top-Spiele mit einer Geamt-Wertung von mindestens 85% erhalten von uns den begehrten N-Zone-Hitstempel.

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

SCHÄDELKÜSTE Links Abenteuer führen ihn in ferne Gegenden mit gruseligen Namen.

TEEKANNE In diesem seltsamen Haus bittet euch eine alte Hexe verzweifelt um Hilfe.

ROLLENWECHSEL Links Verwandlung in einen Zora ist schön gruselig animiert.

ZELDA: MAJORA'S MASK

N-ZONE HIT

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.zelda.de

Nach unserem Blitz-Test in der letzten Ausgabe präsentieren wir euch diesmal wie versprochen einen ausführlichen Testbericht über Nintendos neuesten Zelda-Geniestreich Majora's Mask: Der Titel bringt Spielspaß pur! Absolut empfehlenswert!

KAMPFERPROBT Auf seinen Reisen durch gefährliche Welten-Areale muss Link sich regelmäßig seiner Haut wehren.

Die einleitende Vorgeschichte von *Zelda: Majora's Mask* wurde bereits in unserer letzten Ausgabe ausführlich geschildert, daher hier nur die Kurzform: Bei einem Ausritt vom maskierten Horror Kid bestohlen und in ein Deku-Wesen verwandelt, macht Feenjunge Link sich an die Verfolgung des Übeltäters und gelangt durch ein Dimensionstor auf die so genannte Termina-Ebene und dort kurz darauf in den Ort Unruh-Stadt ... Anders als aus *Ocarina of Time* bekannt, entwickelt sich ab diesem Moment die Spielhandlung jedoch nicht mehr wie gewohnt geradlinig von Aufgabe zu Aufgabe, sondern ihr könnt als Deku-Link euer Schicksal weitgehend selbst bestimmen, je nachdem, mit welchen Stadtbewohnern ihr sprecht und welche Straßenzüge und Gebäude ihr erkundet. Zwar bleibt eure erste Hauptmission natürlich vorbestimmt: Findet und besiegt das Horror Kid, um ihm eure Okarina abzujagen und eure alte Gestalt zurückzuerlangen – doch welche und wie viele Nebenaufgaben ihr (in welcher Reihenfolge) zusätzlich erledigt, bleibt ganz euch selbst überlassen. Erkundet ihr beispielsweise das Rathaus von Unruh-Stadt, trefft ihr auf eine verzweifelte Lady, die euch bittet, ihren Sohn zu suchen (und euch obendrein eine dafür benötigte Maske übergibt).

DETAILLIERT Vor allem die Innenräume vieler Gebäude bieten dem Betrachter massenhaft grafische Einzelheiten.

MÖRDERSPINNE Die bekannten Skulltullas verseuchen auch diesmal viele Gewölbe.

SPERRE Der Weg zum Deku-Palast wird von einem müden Krakenmonster versperrt.

LANDKARTE Wie schon im Vorgänger könnt ihr hier jederzeit euren Standort bestimmen.

Streunt ihr hingegen nachts durch die Park-Region in Nord-Unruh-Stadt, könnt ihr einen Dieb dingfest machen und werdet mit einer anderen Maske belohnt (der so genannten Ka-Bumm-Maske), die für spätere Kämpfe mit übermächtigen Gegnern ein äußerst nützliches Utensil ist.

Unruh-Stadt

Je nachdem, zu welcher Tageszeit ihr also bestimmte Regionen und Gebäude von Unruh-Stadt aufsucht, begegnen euch jeweils andere Figuren mit ihren ganz eigenen Problemen, denen ihr hilfreich unter die Arme greifen könnt. Damit ihr aber bei der Vielfalt der Anliegen nicht die Übersicht verliert, erhaltet ihr wenig später im Spiel von einem „Bomber" (dem Mitglied einer Jungen-Bande in Unruh-Stadt) ein äußerst wichtiges Notizbuch, in dem eure Gesprächspartner sowie deren Sorgen und Tagesabläufe automatisch gespeichert werden. Könnt ihr euch nun nicht mehr erinnern, wem ihr als Nächstes helfen wolltet, reicht ein kurzer Blick ins Bomber-Notizbuch, und ihr seid wieder ganz im Bilde. Angesichts der wahrhaft riesigen Zahl von Unruh-Stadt-Bewohnern (man könnte schon fast von dem aus PC-Strategiespielen bekannten „Wusel-Faktor" sprechen), werdet ihr bald regelmäßig auf die Einträge im Notizbuch zurückgreifen: Selbst nach etlichen bewältigten Missionen laufen euch immer noch neue Bürger über den Weg und schildern ihre Probleme – Unruh-Stadt bleibt einfach durchweg spannend und hält wirklich bis zum Schluss Überraschungen für euch bereit!

MAGIE Spielt Link die Okarina, reist er in der Zeit zurück.

SCHUSS Diesen Ballon muss Deku-Link zum Platzen bringen.

GORONIA Das Herrschaftsgebiet der Steinbeißer wird von einem unnatürlichen Kälteeinbruch gebeutelt. Kann Link hier helfen?

Termina

Ist es euch nach etlichen Verwicklungen endlich gelungen, Horror Kid aufzuspüren und zu besiegen, werdet ihr danach von einem fahrenden Maskenhändler aus eurer Deku-Rolle befreit: Der freundliche Handlungsreisende bannt Horror Kids Zauber in eine Deku-Maske und schenkt euch diese. So oft ihr wollt, könnt ihr nun durch das Aufsetzen der Maske zurück in eure Pflanzen-Rolle schlüpfen und deren Spezialkräfte nutzen (ihr

INFO

Links Verwandlungen – Masken über Masken

In Links neuen N64-Abenteuern dreht sich (fast) alles um Verkleidungen und Zaubermasken: Ganze 24 Stück könnt ihr in der Rolle des Helden während des Spiels erringen, und jede einzelne stattet euch mit besonderen Fähigkeiten aus oder verwandelt euch in das Mitglied einer anderen Rasse. Neben den drei Hauptmasken (Deku, Gorone, Zora), die ihr dringend für eure Hauptmissionen braucht, helfen euch die 21 weiteren Masken beim Bestehen der vielen Nebenaufgaben, die Link im Spiel zu bewältigen hat. So könnt ihr beispielsweise (unter Verlust von ein wenig eigener Lebenskraft) mit der Ka-Bumm-Maske gewaltige Explosionen bei euren Gegnern auslösen, ohne selbst ins Gras zu beißen – oder treibt mithilfe der Bremer Maske Hühnerküken zusammen, um als Belohnung gleich die nächste Maske einzusacken. Egal, wen ihr im Spiel auch trefft, es zahlt sich in jedem Fall aus, mit eurem Gegenüber zu reden: Einige Weltenbewohner schenken euch nur fürs Zuhören ihre Zaubermasken, ohne dafür eine Gegenleistung zu erwarten.

DEKU Als Deku kann Link mit Blumenpropellern fliegen.

GORONE Bärenkräfte entwickelt der Held als Gorone.

ZORA Als Zora-Gitarrist schwimmt Link wie ein Hecht.

FEE Die große Fee schenkt Link eine nützliche Feen-Maske.

TIERISCH Die Bremer Maske gibt's vom Leierkastenmann.

INFO

Das Inventar – Zubehör für grüne Helden

Nicht nur Masken spielen eine tragende Rolle im neuen Zelda-Abenteuer, auch die vielen verschiedenen Items, die ihr unterwegs erhaltet, sind für das Bestehen eurer Abenteuer unverzichtbar. Neben Links Okarina der Zeit, die ihr in der ersten Mission dem bösen Horror Kid abjagen müsst, sind viele weitere Items im Spiel versteckt oder zu bestimmten Zeiten käuflich zu erwerben. Einige von ihnen kann Link nur in einer bestimmten Maske benutzen, andere stehen ihm in jeder Rolle zur Verfügung – wieder andere (wie beispielsweise die Mondträne) sind einmalige Gegenstände, mit denen Link sich durch geschickte Tauschgeschäfte handlungsentscheidende Vorteile verschaffen kann. Unten findet ihr eine Auswahl an Gegenständen, die eurem Helden beim Bestehen der Levels ordentlich weiterhelfen.

MONDTRÄNE

OKARINA

DEKU-STAB

DEKU-NUSS

BOMBE

BOMBCHU

PULVERFASS

HELDENBOGEN

KAMERA

FLASCHEN

ZAUBERBOHNEN

BOMBER Die Jungenbande der Bomber hilft Link oft weiter.

STROH Beim Tanz mit der Vogelscheuche rast eure Spielzeit.

HUBSCHRAUBER Als Deku erreicht Link ferne Gebäude im Gleitflug mit Blumen-Rotoren. Auch Giftwasser schadet ihm als Deku nicht.

rennt zum Beispiel gefahrlos über vergiftete Tümpel oder fliegt kurze Strecken mit Blumen-Propellern). Für den Augenblick ist das aber nicht nötig, denn nur als Feenjunge und gewappnet mit Schwert und Schild könnt ihr jetzt endlich die Portale von Unruh-Stadt hinter euch lassen und euch hinaus in die riesige Welt von Termina wagen (wo der weitere Spielverlauf nun wieder etwas geradliniger vorangeht): Vier ausufernde Missionen dürft ihr nacheinander absolvieren, wobei eure Einzelaufgaben wie im Vorgänger direkt aufeinander aufbauen. Zieht ihr zum Beispiel los in Richtung Deku-Palast, müsst ihr zuvor im Dämmerwald einer Hexe helfen, um von ihrer Schwester als Dank eine Bootsfahrt ins Reich der Pflanzenwesen zu erhalten. Dort trefft ihr schließlich ein gefangenes Äffchen, das euch die nächsten Handlungsschritte verrät und so weiter. Auch die späteren Missionen, in denen Link als steinbeißender Gorone oder forellenflinkes Zora-Wesen brilliert, erlebt ihr als Abfolge zusammenhängender Einzelaufgaben. Im Verlauf eurer Abenteuer könnt ihr übrigens – neben einer Vielzahl von nützlichen Gegenständen – insgesamt 24 Masken sammeln, die euch per Rollenwechsel in brenzligen Situationen deutliche Vorteile verschaffen. Zwischen euren Abenteuern ist Unruh-Stadt stets ein guter Ort zum Verschnaufen.

Wir haben doch keine Zeit ...

In *Zelda: Ocarina of Time* verstrich eure Spielzeit nur außerhalb des Kokiri-Dorfes und anderer Ortschaften – in *Majora's Mask* rinnt sie euch permanent durch die Finger, sobald ihr eure Schritte zum ersten Mal nach Unruh-Stadt lenkt: Durch die Untaten des Horror Kid in der Termina-Welt nähert sich dort der Mond immer weiter der Erde, um sie zuletzt, nach Ablauf von drei Tagen, in einer gigantischen Explosion zu vernichten. Dieses knappe Ultimatum müsst ihr beim Erreichen eurer Missionsziele unbedingt einhalten, wenn ihr nicht das überaus dramatisch inszenierte Ende eurer Spielwelt erleben wollt! Ihr kämpft also nicht nur gegen gefährliche Gegner, sondern vor allem ständig gegen die tickende Uhr, was euren Ansporn im Vergleich zum Vorgänger noch einmal deutlich verstärkt. Habt ihr dann endlich in eurem ersten Hauptauftrag Links Okarina zurückerobert, könnt ihr mit Hilfe des Liedes der Zeit zwar wieder zum Anfang des ersten Spieltages reisen (wobei ihr allerdings etliche gefundene Gegenstände verliert) – doch ohne zusätzliche Speicherpunkte in der Außenwelt (Statuen der bereits aus dem Vorgänger bekannten, weisen Eule) wärt ihr bei den vielen zeitaufwendigen Ein-

PASSIEREN? Nur mit dem richtigen Code lässt euch der Bomber in den Geheimgang.

MEGA-PUNCH Links gefährliche Widersacher verstehen oft nur eine Sprache: Gewalt.

TREFFER Schwerttechniken und schnelle Reflexe verhelfen Link im Schnee zum Sieg.

INFO

Fantastische Wesen – Die wichtigsten Figuren

Bereits in Links erstem N64-Abenteuer Ocarina of Time konntet ihr in der Spielwelt Hyrule auf Schritt und Tritt illustre Charaktere und Bevölkerungsgruppen treffen und ihnen bei der Lösung ihrer verschiedenen Probleme helfen – wenn ihr sie nicht als Feinde bekämpfen musstet. Während sich an diesem Spielprinzip nichts geändert hat, wurden im neuen Zelda-Hit – neben etlichen alten Bekannten aus dem Vorgänger – auch eine Vielzahl neuer Charaktere integriert, die (vor allem durch die Taten des Horror Kid) jede Menge Sorgen ihr Eigen nennen. Hilft Link den farbenfrohen Spielfiguren bei der Lösung ihrer Probleme, wird er natürlich für seinen Beistand belohnt. Nur müsst ihr sicher wieder ordentlich knobeln, bevor euch die richtige Hilfe für eure fantastisch anmutenden Gesprächspartner einfällt. Eine Übersicht über die wichtigsten Gruppen und Figuren findet ihr hier.

DIE DEKUS Der großhütige Deku-König und sein Gefolge haben einen harmlosen Affen gefangen, den Link retten muss.

ZORA-BAND Als Gitarrenbarde im Zora-Look legt Link mit seiner Unterwasser-Kombo heiße Musikauftritte hin.

DIE GORONEN Die grobschlächtigen, bärenstarken Steinesser sehen bedrohlicher aus, als sie in Wahrheit sind.

MASKENHÄNDLER Der Handlungsreisende spielt eine sehr zentrale Rolle.

HORROR KID Der Oberschurke wurde erst durch die Zaubermaske zum Bösewicht.

ODOLWA Der riesige Tempelwächter ist ein gefürchteter Endgegner.

ÄFFCHEN Im Dämmerwald trefft ihr einen „affigen" Führer.

GEFUNDEN! Für die große Fee sucht Link verirrte Mini-Feen.

zelaufgaben mit Sicherheit bald zum Scheitern verurteilt. Da ihr zudem viele Geschäfte und Örtlichkeiten nur zu bestimmten Tageszeiten erreichen könnt, wird ein präzises Timing für eure Abenteuer absolut unerlässlich. Insgesamt ist *Zelda: Majora's Mask* ein durch und durch ideensprühendes N64-Highlight, das den hoch gesteckten Erwartungen mehr als gerecht wird. Die einzige Möglichkeit, dem Spiel erfolgreich zu entgehen, ist, es komplett zu meiden. Habt ihr jedoch erst den Controller in der Hand, werdet ihr wochenlang nicht mehr vom Bildschirm loskommen. Versprochen!

Matthias Glaser

MEINE MEINUNG!

Mit Zelda: Majora's Mask ist es wie mit Links erstem N64-Abenteuer: Je länger man am Controller hängt, desto mehr Spaß macht der Titel! Etliche aus dem Vorgänger bekannte Charaktere in neuen, tragenden Rollen (zum Beispiel der Maskenhändler) erleichtern Ocarina-of-Time-Fans den Einstieg und faszinieren auch Zelda-Neulinge auf Anhieb durch ihre Vielfalt. Zudem fordert das Zeitlimit von drei In-Game-Tagen pro Teilmission deutlich mehr als im Vorgänger – ohne jedoch den Schwierigkeitsgrad in unerreichbare Höhen zu rücken. Und nun: Genug geschrieben, zurück ans N64 und weitergezockt! Ich bin süchtig! Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Zelda: Majora's Mask
System:	NIntendo 64
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Ja
Levels:	...4 umfangreiche Missionen
Preis:	DM 149,-
Datenträger:	256-Mbit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik:	95%
Sound:	95%
Dauerspaß:	98%
Gesamtwertung:	96%

Beurteilung: Ein grandioses Ideen-Feuerwerk mit vielen alten Bekannten und massenhaft neuen Figuren, das von der ersten Vorspann-Sekunde an rundum begeistert. Alte Hasen werden die neuen, riesigen Spielwelten und die durchweg gelungene Fortsetzung von Zelda: Ocarina of Time zu schätzen wissen, Neueinsteiger sich sofort in die tollen Charaktere verlieben: Wochenlanger Spielspaß der Oberklasse ist für beide Gruppen garantiert.

WWW.GAMESTOREWORLD.DE
GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal ESSEN Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201-777225 Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal DÜSSELDORF Kölner Str. 25 Tel. 0211-1649409 Ladenpreise können abweichen

PERFECT DARK
PAL uncut 134,90
Lösungsbuch deutsch 39,90

BOND is back !!!
The World is not Enough PAL 129,90
T.W.I.N.E PAL + Memo 1MB 149,90

Für alle WWF Fans !!!
WWF NO MERCY dt. 119,90

Zelda Majors Mask dt. 139,90
Lösungsbuch deutsch 24,80

Mickeys Spedw.USA dt.134,90
Inkl. Pad-Verlängerung

Donald Duck+Pad-Verl.dt.	114,90
F1 Racing Championship dt.	119,90
Mario Party 2 dt.	114,90
Mario Tennis dt.	114,90
PokemonSt. inkl.Transf. Pak	129,90
Pokemon Snap dt.	119,90
TUROK 3 PAL uncut	109,90
Tom&Jerry in FistsofFury dt.	119,90

0201 / 777235
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

WWF NO MERCY

Bei ihrem zweiten N64-Auftritt auf Basis von THQs Wrestling-Hits präsentiert sich die World Wrestling Federation besser denn je!

- **Genre**: Wrestling
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: THQ
- **Internet**: www.thq.com

Mit *WWF No Mercy* liefert THQ zweifellos das bisher beste Spiel der hauseigenen Wrestling-Serie ab, die vor über zwei Jahren mit *WCW vs. nWo World Tour* begann. Die Kämpferriege wurde natürlich gegenüber dem direkten Vorgänger *WWF Wrestlemania 2000* aktualisiert, so dass diesmal erstmals auch Wrestler wie Scotty Too Hotty, Grandmaster Sexay, Rikishi oder Kurt Angle in den Ring steigen. An der hervorragenden Steuerung ist nichts verändert worden: trotz voller Joypad-Belegung kommen Einsteiger schnell zurecht und Profis müssen nicht auf Feinheiten verzichten.

ERHOBENER ZEIGEFINGER Der Big Boss Man als Ringrichter.

NEU DABEI Zahlreiche Stars feiern diesmal ihr N64-Debüt!

Was ist neu?

In der Praxis fallen einige kleine, aber feine Unterschiede zum Vorgänger auf: die Gegner bleiben jetzt nicht mehr nur in der Ringecke, sondern auch in den Seilen hängen. Illegale Objekte aller Art bleiben endlich am Boden liegen und können erneut als Waffe benutzt werden. Wenn ihr euren Gegner entsprechend durch die Arena schleudert, kann sich das Kampfgeschehen in den Backstage-Bereich verlagern, so dass ihr dann in Heizungs- oder Umkleideräumen die Fetzen fliegen lasst. Neue Spielmodi gibt es eigentlich nur zwei: beim Survival-Modus kämpft ihr direkt nacheinander gegen alle WWF-Superstars. Beim ebenfalls neuen Ladder-Match müsst ihr mithilfe einer Leiter einen über dem Ring hängenden Gegenstand in euren Besitz bringen – ihr könnt dabei die Leiter als Schlagwaffe oder Absprungplattform für Luftangriffe nutzen. Solche Aktionen sind nicht ganz ungefährlich, denn die Leiter kann von eurem Gegner leicht umgestürzt werden! Eine weitere spaßige Neuerung ist der Guest-Referee-Modus, bei dem ihr in die Rolle des Ringrichters schlüpft und ganz nach Laune mal schneller oder langsamer zählt oder ins Match eingreift.

Auf dem Weg zum Titel

Der Road-To-Wrestlemania-Modus aus dem Vorgänger wurde durch den Championship-Modus ersetzt. Zwar könnt ihr jetzt nicht mehr die sonstigen Entwicklungen in der Liga verfolgen, dafür ist euer Weg zum Champion-Titel jetzt viel spannender gestaltet. Je nach Matchausgang ändert sich der Fortgang eurer Karriere, einige

KEINE GNADE Triple H und Co. kehren eindrucksvoll auf das N64 zurück!

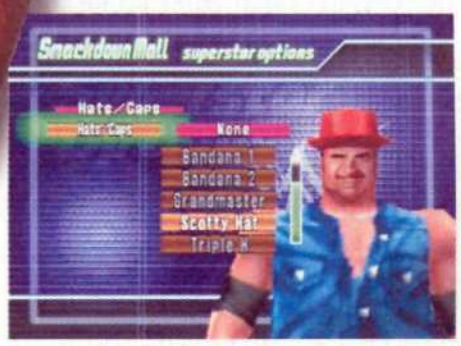
ABWÄRTS GEHT'S! Chris Jericho wollte gerade nach dem Koffer greifen, als Chris Benoit die Leiter zum Umstürzen brachte.

KEINE RUHEPAUSE Kurt Angle hängt in den Seilen und kassiert fleißig Schläge von seinem Kontrahenten.

AUFHEBEN UND ZUSCHLAGEN Erstmals bleiben Waffen wie Stöcke oder auch die Ringtreppe liegen und können wieder benutzt werden.

Kämpfe müsst ihr sogar auf jeden Fall gewinnen – Continues gibt es nur wenige. Interessant ist die Tatsache, dass ihr durch die gewonnenen Preisgelder neue Outfits für den extrem umfangreichen Wrestler-Editor freischalten könnt, der einmal mehr kaum Wünsche offen lässt. Nettes Detail am Rande: Endlich werden neben den Attitude-Balken, die der Schlüssel zu Finishing-Moves sind, auch die Namen der Wrestler eingeblendet, was für Übersichtlichkeit sorgt. Grafisch sind vor allem die etwas detaillierteren Kämpfer und Arenen zu nennen, ansonsten wird technisch solide Hausmannskost geboten.

Michael Pruchnicki



GENIALER EDITOR Diesmal sogar mit freier Mützen-Auswahl!

BACKSTAGE-PRÜGELEI The Rock greift zum Feuerlöscher.

GROSSE KLAPPE Eddie Guerrero will den IC-Titel gewinnen.

BEWERTUNG

Titel:.....WWF No Mercy
System:.....Nintendo 64
Genre:.....Wrestling
Spieler:.....1-4
Save Game: Batterie+Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:..Nein
Levels:.....65+ Wrestler
Preis:.....Ca. DM 140,-
Datenträger:.....256-MBit-Modul
Hersteller:.....THQ
Entwickler:.....AKI
Sprache:.....Englisch
Schwierigkeitsgrad:.....Variabel
Veröffentlichung:.....8. Dezember

Grafik: 79%
Sound: 70%
Dauerspaß: 94%

Gesamtwertung: **90%**

Beurteilung: Neue Spielmodi und Backstage-Prügeleien sowie der überarbeitete Championship-Modus machen WWF No Mercy zur klaren Nummer 1 im N64-Ring!

MEINE MEINUNG!

Diesmal reicht's für die 90er-Wertung, denn mit WWF No Mercy reizt THQ das Wrestling-Genre so ziemlich aus. Die neuen Spielmodi wie Leitermatch und Guest-Referee sind hervorragend gelungen und die Umsetzung des Backstage-Bereiches ist ebenfalls vorbildlich. Insgesamt für Wrestling-Fans ein Pflichtkauf! *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Heft verpasst?

09/00

10/00

11/00

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 09/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 10/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 11/00	zu DM 3,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

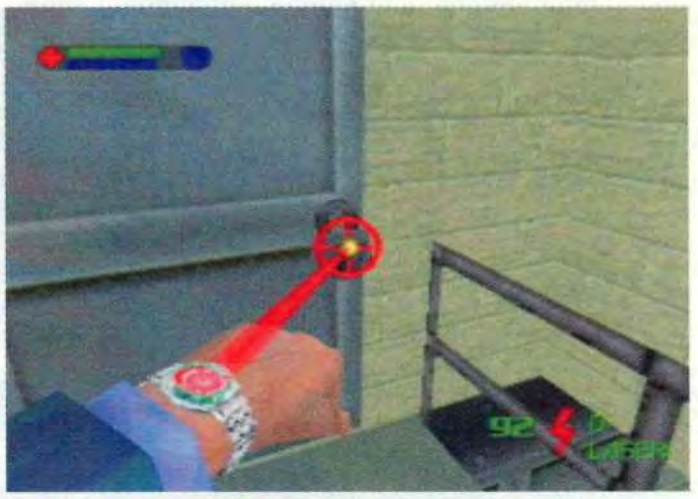
❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

FROSCHMANN Die Taucher werden stilecht harpuniert.



GENERALSCHLÜSSEL Mit der Multifunktionsuhr lassen sich auch dicke Schlösser knacken.

THE WORL

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Electronic Arts
- **Internet**: www.007.ea.com

Der charmante Superagent mit der Lizenz zum Töten gibt sich erneut auf dem N64 die Ehre und ist dabei besser denn je. Wir haben für euch die Waffen durchgeladen!

Nach der für damalige Verhältnisse neue Maßstäbe setzenden, indizierten N64-Umsetzung des Kinoknüllers *Goldeneye* setzt Electronic Arts nun auf die Zugkraft des Bond-Blockbusters *The World Is Not Enough*.

Aufregender Auftrag

Um an die geheimen Unterlagen der russischen Atomenergiekommission zu gelangen, haben skrupellose Schurken einen MI-6-Agenten eliminiert. Das brisante Dokument enthält Informationen über den Angriff von Terroristen auf eine Pipeline in Kasachstan. Ein Freund des britischen Geheimdienstes hat das Schriftstück erworben. Nachdem ein Schweizer Banker angeboten hat, das Geld zurückzugeben, macht ihr euch im feinen Zwirn von 007 auf den Weg in die Schweiz. Dabei gilt es auch, den Mörder des Geheimagenten ausfindig zu machen. Die Geldübergabe läuft leider nicht wie erwartet und schon bald findet ihr euch im Kugelhagel der Schurken wieder.

SMART Der elegante Agent eliminiert im Auftrag Ihrer Majestät.

Live and let die

Wie im gleichnamigen Film bereist James Bond auch auf dem N64 die exotischsten Schauplätze der Erde, um die insgesamt 14 Missionen zu erfüllen. Nach dem Shootout in einer Bank hetzt 007 unter anderem am Ufer der Themse einer Attentäterin hinterher oder erwehrt sich auf Skiern der Attacken von Terroristen, die den smarten Agenten auf Motorschlitten und Gleitfallschirmen durch die Eiswüste jagen. An anderer Stelle durchkämmt der Held die Londoner U-Bahn nach einer tückischen Bombe oder liefert sich in Istanbul harte Feuergefechte. Dabei sind die Missionen ebenso abwechslungsreich wie die Lokalitäten. Aufgaben unter Zeitlimit wechseln sich mit kleineren Geschicklichkeitseinlagen ab. So folgen nach furiosen Schusswechseln Missionen, bei denen Tarnung oberstes Gebot ist und der Gebrauch des umfangreichen Waffenarsenals zum frühzeitigen Scheitern führt. Um die anspruchsvollen Aufgaben bewältigen zu können, steht James Bond neben Pistolen, Maschinengewehren, Granatwerfern und Scharfschützengeweh-

N-ZONE HIT

DETAILS Gelungene Grafikeffekte wie der Funkenflug oder die lodernden Flammen verdichten die Atmosphäre des Abenteuers.

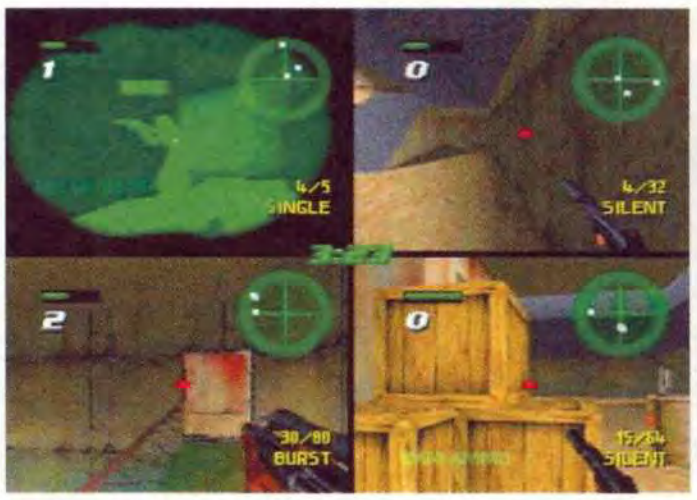
FILMREIF Die eingestreuten Cutszenen treiben die spannende Story gekonnt voran.

FIRE AND ICE Beim Feuergefecht auf Skiern sind schnelle Reaktionen überlebenswichtig.

NOTHILFE Nur der finale Rettungsschuss sichert das Leben der unschuldigen Geiseln.

D IS NOT ENOUGH

ren auch ein umfangreiches Arsenal an Erfindungen zur Verfügung. So fotografiert der Protagonist geheime Dokumente mit einer Minikamera, späht mittels Nachtsicht- oder Infrarotbrille die Umgebung aus, knackt Safes mit einem Decoder oder schickt die Feinde mit einem Pfeil aus seiner Spezialuhr ins Reich der Träume. Zufällig verteilte Schutzwesten sichern überdies das Überleben im feindlichen Feuer.



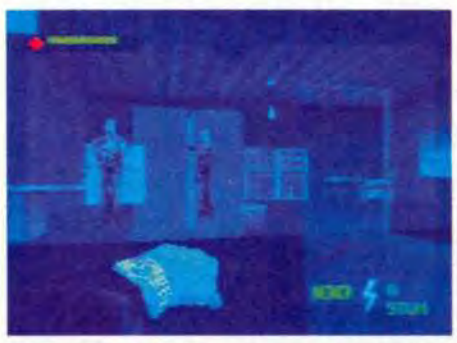
GEMETZEL Der Mehrspielermodus bietet eine große Auswahl an unterschiedlichen Varianten.

UMWERFEND Das große Waffenarsenal hinterlässt bei den Schurken nachhaltige Wirkung.

Bond in Bestform

Auch in technischer Hinsicht überzeugt der Actionshooter auf der ganzen Linie. Kenner des indizierten Vorgängers werden sich in Sachen Gameplay sofort heimisch fühlen, aufgrund der durchdachten Steuerung kann man jederzeit die Waffe wechseln, eine der nützlichen Erfindungen einsetzen oder die Gegner lautlos im Faustkampf niederstrecken. Die Levels sind abwechslungsreich und strotzen nur so vor stimmigen Details. Dabei wird im Gegensatz zum Vorgänger mehr Interaktion mit der Umgebung geboten, der Held hangelt sich beispielsweise dank einer Miniseilwinde an Stahlträgern nach oben, an anderer Stelle fallen von Querschlägern getroffene Bildschirme scheppernd zu Boden. Dank der überarbeitenden Animationen bewegen sich die Feinde noch realistischer. Getroffene Gegner sinken torkelnd zu Boden, halten sich nach Faustschlägen benommen den Kopf oder werden durch die Wucht des Treffers durch die Luft geschleudert. Nicht nur im Einzelspielermodus läuft das Geschehen trotz hoher Auflösung (Expansion Pak vorausgesetzt) flüssig ab, auch die variantenreichen Mehrspielermodi sind technisch einwandfrei. Die gelungene Grafik wird durch tolle Soundeffekte wie z.B. aufgeregtes Rufen der Terroristen perfekt ergänzt und sorgt für ein tolles Spielerlebnis. Als Grundlage für unseren Test diente die US-Version, die deutsche Version wird sich jedoch nur durch den 50-Hz-Bildaufbau unterscheiden.

Jens Quentin



DURCHBLICK Die Infrarotbrille ist ein sehr nützliches Gadget.

EXPLOSIV Bei dieser Zeitbombe ist größte Vorsicht vonnöten.

IM VERGLEICH

1. Perfect Dark	*Nintendo/Rare*	*96%*
2. The World Is Not Enough	*Electronic Arts*	*92%*
3. Turok 2: Seeds Of Evil	*Acclaim*	*92%*
4. Armorines	*Acclaim*	*90%*
5. Turok 3: Shadow Of Oblivion	*Acclaim*	*88%*

Mit dem genialen Kracher TWINE hat Electronic Arts sogar die starke Ego-Shooter-Konkurrenz aus dem Hause Acclaim hinter sich lassen können, Perfect Dark bleibt dagegen aufgrund der Gameplay-Innovationen unangefochten an der Spitze. Besonders die tolle Mischung aus Feuergefechten, Geschicklichkeitseinlagen und Rätselelementen hebt TWINE von der Genrekonkurrenz ab.

MEINE MEINUNG!

Mit TWINE erwartet Genrefans ein Actionknaller der Sonderklasse. Nicht nur die Verbesserungen bei den Animationen sind beeindruckend, auch die Missionsziele gefallen im Vergleich zum letzten Bond-Abenteuer durch mehr Abwechslung. Wenn man sich lautlos anschleicht und hinter jeder Ecke ein Wachposten lauern kann, hält man auch vor dem Bildschirm den Atem an. Aufgrund der Cutszenen, der tollen Audiountermalung und der vielen Mehrspielermodi gehört der Titel in jede N64-Spielesammlung! Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....The World Is Not Enough
System:.....Nintendo 64
Genre: .....Action
Spieler: 1-4
Save Game:.....Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:.....Ja
Levels:.....14 Levels
Preis: .....ca. DM 139,-
Datenträger:.....256 MBit-Modul
Hersteller: .....Electronic Arts
Entwickler:.....Eurocom
Sprache: .....Englisch
Schwierigkeitsgrad:.....3 Spielstufen
Veröffentlichung:.....Mitte Dezember

Grafik: 88%
Sound: 87%
Dauerspaß: 93%

Gesamtwertung: **92%**

Beurteilung: Bond is back! An diesem Spiel kommt kein Actionfan vorbei.

HYPERAKTIVER ERPEL Nach dem Genuss eines Milchshakes ist Donald fast nicht aufzuhalten.

SPIELZEUGHATZ Donald muss das Spielzeug seiner Neffen von Merlocks Zauberbann befreien.

WEIBCHEN Daisy Duck wartet auf einen tapferen Recken, der sie retten wird.

DONALD DUCK QUACK ATTACK

Genre
Jump & Run
Spieler
1
Hersteller
Ubi Soft
Internet
www.ubisoft.de

Disneys hyperaktiver Erpel wandelt in seinem ersten Jump & Run in den Fußstapfen des gliederlosen Rayman.

Mit bösen Magiern ist nicht zu spaßen. Als Reporterin Daisy ein paar Bilder vom Tempel des fiesen Merlock machen will, nimmt er sie gefangen. Natürlich macht sich Donald Duck sofort auf, seine Angebetete zu befreien. Um den Magier erfolgreich bekämpfen zu können, muss er ihn aber zuerst einmal schwächen. Also macht er sich auf, mithilfe seines schlagkräftigen Temperaments und Daniel Düsentriebs Teleportern durch 24 Levels zu reisen und an den höchsten Plätzen von vier verschiedenen Welten Energiesensoren anzubringen. Jede Welt besteht aus zwei 3D- und zwei 2D-Levels sowie einem so genannten Chase- und einem Boss-Level. Besonders in den 3D-Abschnitten fehlt es aufgrund der eingeschränkten Perspektive von hinten häufig an Übersichtlichkeit, insbesondere bei Sprüngen auf sich bewegende Plattformen oder Feinde. Letztere erledigt ihr nämlich entweder durch einen Sprung auf deren Kopf oder mit Schlagkombinationen. Wird Donald getroffen, verwandelt er sich kurzzeitig in einen schnatternden Derwisch, der alles plättet, was ihm vor die Fäuste kommt, ganz wie man ihn kennt. Zum Glück ist die Steuerung einfach gehalten – ein Knopfdruck für Sprung und einer für Schlag – und recht präzise, so dass sie den Nachteil der festen Kameraperspektive aufhebt. Dass die Game-Engine aber eine Weiterentwicklung des hervorragenden *Rayman 2* darstellen soll, ist schwer vorstellbar. Grafik und Sound können zweifellos überzeugen, aber die Klasse des Vorbilds erreicht das Spiel damit nicht. Dafür hapert es sowohl an der Abwechslung der Hintergründe als auch an lustigen Mini-Games.

Stefanie Schwarz

BÖSER BÄR Der erste Bonus-Level ist äußerst haarig.

SPRINGFIDEL Jede Welt beinhaltet auch zwei 2D-Levels.

FETTER VOGEL Mit der recht beleibten Vogeldame Bernadette ist nicht gut Kirschen essen – sie macht euch gnadenlos platt!

MEINE MEINUNG!

Obwohl das Spiel auf einer verbesserten Version der Rayman-2-Engine beruht, kann es dem Vorbild leider nicht das Wasser reichen. Vor allem mangelt es den Levels an Abwechslung – darüber können auch die fetzigen Jagdlevels nicht hinwegtrösten. Dennoch ist Donald Duck Quack Attack ein durchaus gelungenes Jump & Run mit comichafter Grafik und passendem Sound. Besonders die Art, wie die Launenhaftigkeit des berühmten Enterichs ins Gameplay eingebunden wurde, sorgt für reichlich Spaß. Stefanie

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: .....Donald Duck Quack Attack
System: .....Nintendo 64
Genre: .....Jump & Run
Spieler: 1
Save Game: .....Controller-Pak
Rumble-Pak-Unterstützung. .....Nein
Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein
Levels: 24
Preis: .....Ca. DM 120,-
Datenträger: 128MBit-Modul
Hersteller: .....Ubi Soft
Entwickler: ..Ubi Soft/Disney Interactive
Sprache: ..Englisch/deutsche Untertitel
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Veröffentlichung: .....Dezember

Grafik: 80%
Sound: 79%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: 81%

Beurteilung: Nicht gerade innovatives, aber witziges Jump & Run, das der Comic-Ente voll gerecht wird.

TOM & JERRY FISTS OF FURRY

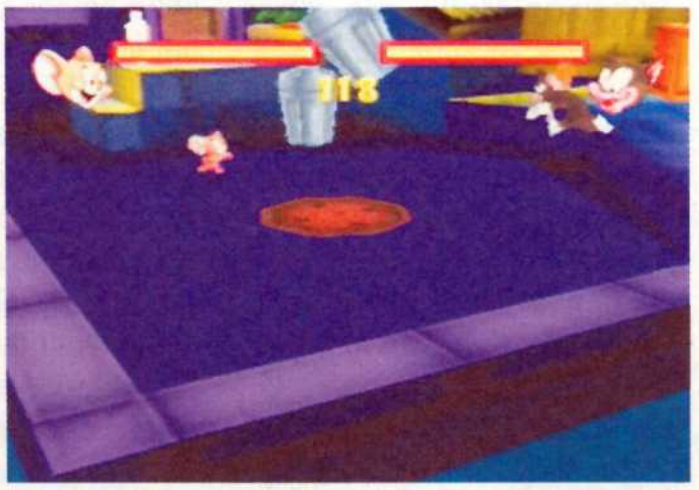
Ein bekanntes Paar, das jetzt auf das N 64 kommt: Mit Tom und Jerry holt ihr euch echte Zeichentrick-Action auf den Bildschirm.

- **Genre**: Beat 'em Up
- **Spieler**: 1-2
- **Hersteller**: Ubi Soft
- **Internet**: www.ubisoft.de

Zwei wie Katz' und Maus: Im Fernsehen verprügeln sich Tom und Jerry schon seit über 60 Jahren. Jetzt machen sie sich für ihren ersten Auftritt auf dem N64 bereit. Dabei ist ein sehr lustiges Prügelspiel herausgekommen, das euch an slapstickartiger Cartoonaction teilnehmen lässt. Anfangs könnt ihr entweder Tom oder Jerry spielen und gegen den anderen in bunten Umgebungen antreten. Es kommt dabei aber nicht nur auf fairen Faustkampf an. So findet ihr immer wieder Gegenstände, die sich hervorragend als Wurfgeschosse oder Waffen verwenden lassen. Dazu eignet sich ein Küchenstuhl ebenso gut wie ein Mülleimer oder eine Mistgabel. Wenn ihr im Einzelspielermodus erfolgreich seid, könnt ihr mit neuen Charakteren in neuen Umgebungen kämpfen. Die insgesamt acht Filmfiguren lassen sich dann natürlich auch im Zweispielermodus auswählen. In dem vermöbelt ihr euch gegenseitig oder geht mit bis zu drei Mitspielern die Gegner gemeinsam an.

Albrecht Ot

NIEDERSCHLAG ERWARTET Ob sich Jerry mit dem Schirm gegen den Sessel wehren kann?



BLECHLAWINE Die Straßenkatze wirft mit Mülleimern nach der kleinen Maus Jerry.

BEWERTUNG

Titel:	Tom & Jerry Fists of Furry
System:	N 64
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Save Game:	Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	10
Preis:	DM 119,95
Datenträger:	128-Mbit-Modul
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Vis Interactive
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Veröffentlichung:	Dezember

Grafik: 80%
Sound: 78%
Dauerspaß: 70%
Gesamtwertung: 72%

Beurteilung: Witzige Prügelaction mit dem beliebten Katz-und-Maus-Paar. Grafik und Sound lassen dabei die richtige Cartoonstimmung aufkommen.

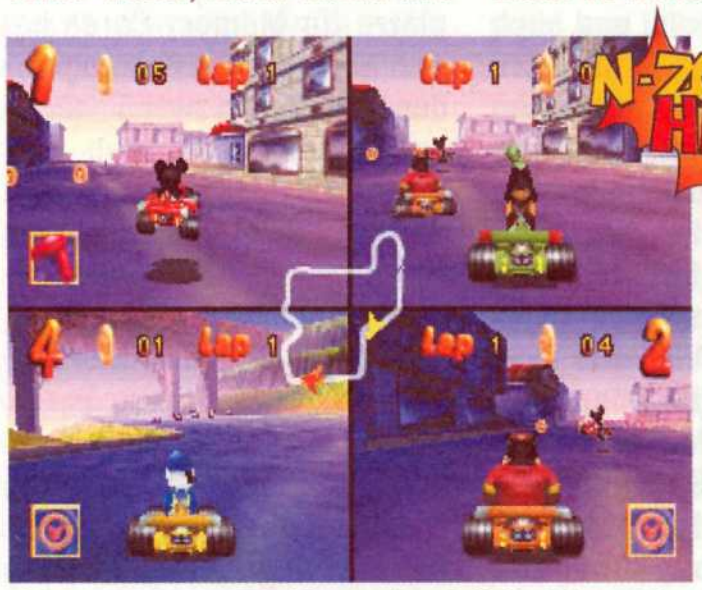
MICKEY´S SPEEDWAY USA

Böse Wiesel haben Pluto entführt. In ihren Karts nehmen Micky und Freunde die Verfolgung auf.

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.de

Ihr setzt euch zu Micky, Minnie, Goofy, Kater Karlo, Daisy oder Donald ins Kart und rast durch die Gegend. Neben dem Zeitrennen gibt es die Rennserien Turbo-Trubel, Motor-Mania und Asphalt-Albtraum mit je vier Strecken. Flinke Flitzer und Finale Furioso könnt ihr erst fahren, wenn ihr die anderen gewonnen habt. Dabei sind Power-Ups hilfreich. Ihr könnt etwa Basebälle nach vorne werfen oder eine schleimige Flüssigkeit hinter euch ablassen. Um im Profimodus Erster zu werden, braucht es zusätzlich aber einige Übung und Streckenkenntnis. Wenn ihr da aber alle Rennserien gewinnt, schaltet ihr drei zusätzliche Fahrer frei. Mit Primus von Quack, Trick und Track dreht ihr dann eure Runden. Auch im Multispielermodus steckt eine Menge Spaß. Da liefert ihr euch entweder rasante Rennen oder versucht in verschiedenen Arenen, euch gegenseitig lahm zu legen. Mit seiner einfachen Steuerung und deutscher Sprachausgabe und Bildschirmtexten eignet sich das Spiel auch hervorragend für jüngere Spieler.

Albrecht Ott



GETEILTE FREUDE Bis zu vier Spieler können im Multispielermodus gegeneinander antreten.

AUF GEHT'S! Micky und seine Freunde warten auf das Schwenken der Startflagge.

BEWERTUNG

Titel:	Mickey's Speedway USA
System:	N 64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Save Game:	Modulintern
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	20+Bonuslevel
Preis:	DM 149,-
Datenträger:	156-Mbit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 88%
Sound: 85%
Dauerspaß: 86%
Gesamtwertung: 87%

Beurteilung: Lustiges und rasantes Kart-Rennen in bunter Disney-Umgebung mit vielen abwechslungsreichen Spielmodi.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

Beschwerde

Ich habe gerade eure neueste Ausgabe (Heft 11/2000) gelesen und musste zu meinem Entsetzen lesen, was alles an euch geschrieben wird. Ich meine, wenn z. B. einer schreibt, er findet den neuen Gamecube hässlich und würde sich deshalb lieber eine PlayStation 2 kaufen, dem muss ich sagen, dass er ziemlich blöd ist, denn nicht das Aussehen, sondern die Grafik, die Spiele und schließlich auch die gesamte Leistung entscheiden, was nun besser ist, und da hat Nintendo nun mal die Nase vorn. Oder auch wenn jemand sagt, dass der „Pokémon-Müll" aus eurer Zeitschrift verschwinden soll, weil „ältere" Leute auch das Heft lesen wollen, dem kann ich nur sagen, dass es auch ältere Leute gibt, die Pokémon gut finden! Ich zum Beispiel bin, genau wie der Schreiber des hier kritisierten Artikels, 16 Jahre alt und finde Pokémon gut und da stehe ich nicht alleine da! Und ein Kiddy-Image hat Nintendo im Vergleich zur PlayStation sicher nicht!! Es gibt für die PlayStation massig Titel, die man eigentlich nur 3- bis 10-jährigen zumuten kann (wie zum Beispiel Tombi 1 + 2)! Und noch etwas zum Schluss: soviel ich weiß, ist N-Zone ein Nintendo Magazin und ich finde, dass die Leute nicht an euch schreiben sollten, um die PlayStation oder die PlayStation 2 schön zu reden. Denn im direkten technischen Vergleich ist die PlayStation 2 dem Gamecube (wenn auch nicht übermäßig) unterlegen und das sollte den PlayStation-2-Fanatikern, die andauernd an euch schreiben, doch mal zu denken geben!

Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

N-ZONE Wir schließen uns absolut deiner Meinung an, dass bei einer neuen Konsole weniger das Design, als vielmehr die Leistungsfähigkeit und die angebotenen Spiele entscheidend sind. Zwar gibt es auch für die PlayStation viele Titel für jüngere Spieler, Sony hat aber insgesamt eine ältere Käuferschicht im Auge als Nintendo. Trotzdem erscheinen auch für das N64 viele interessante Titel für ältere Spielefans. Obwohl die N-Zone ein reines Nintendo-Magazin ist, sind im Hinblick auf den zukünftigen Kampf der neuen Konsolen natürlich auch die Meinungen von PlayStation-Fans willkommen. Es ist lobenswert, dass du in deinem Brief auch mal eine Lanze für die „älteren" Fans von Pokémon brichst.

P. Kirf

Prognose

Ich las mit großen Erwartungen euren Bericht über den Gamecube. Doch ich muss sagen, dass ich enttäuscht war. Sicher: tolle Grafik, guter Sound und auch gutes Zubehör. Aber, das Aussehen lässt zu wünschen übrig. Natürlich, geht es nicht um das Aussehen. Aber wenn man die PlayStation 2 anschaut, sieht sie wesentlich besser aus. Nichts gegen die Mini-DVD, aber man sollte auch DVDs abspielen können. Klar, der Gamecube soll eine reine Spielekonsole sein. Aber, die PlayStation 2 kann DVDs abspielen und sieht noch dazu gut aus, was viele wohl zum Kauf dieser Konsole bewegen wird. Dass der Gamecube nur zwei Memory-Card-Steckplätze bei vier Controller-Steckplätzen hat, ist auch nicht gut, aber noch akzeptabel. Viele werden sich eine PlayStation 2 kaufen. Und Nintendos Gamecube wird wohl nicht, wie ich erhofft hatte, besser als die PlayStation 2 werden.

N-ZONE Über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten. Sicherlich trifft Nintendo mit dem Design nicht den Geschmack der breiten Masse, bei dem quadratischen Gehäuse mit dem Tragegriff steht die Funktionalität und Mobilität der Konsole klar im Vordergrund. Zwar verwendet Nintendo aus Gründen des Kopierschutzes als Datenträger eine Mini-DVD, in das Laufwerk des Gamecube passen allerdings auch herkömmliche DVDs. Gerüchte über geplante Peripheriegeräte zum Abspielen handelsüblicher DVDs belegen überdies, dass das Thema DVD-Fähigkeit noch keineswegs vom Tisch ist. Bezüglich der Anzahl der Steckplätze für Memory Cards hat sich Nintendo aus Kostengründen für lediglich zwei Eingänge entschieden. Ob nun der Gamecube besser als die PlayStation 2 sein wird, lässt sich erst nach den ersten veröffentlichten Titeln sagen.

Felix Zinkel

Verschaukelt?

Die Ankündigung der Gamecube-Konsole von Nintendo ist sehr blauäugig und absolut unkritisch ausgefallen.

Allein schon der Veröffentlichungstermin ist doch sehr unrealistisch. Aus Erfahrungen der damals um ein Jahr verspäteten Veröffentlichung der N64-Konsole solltet ihr doch inzwischen die Strategien der Nintendo Organisation kennen (uns Spieler von dem Kauf der PlayStation 2 abzuhalten und uns ein wenig vorzugaukeln). Ich denke, es ist in Europa frühestens im Sommer 2002 mit einer neuen Nintendo-Konsole zu rechnen, eher noch später. Bis dahin wird die Konkurrenz bereits wieder an einem Nachfolger basteln. Bedenkt man, dass die Xbox jetzt schon bessere Leistungen hat, im Gegensatz zu Nintendo kompatibel mit CD-Rom und DVD ist und eventuell noch vor Gamecube erscheint. Was außer Zelda, Metroid, Mario oder Donkey Kong und Co. gibt uns so viel Geduld, noch 2 Jahre zu warten, auf eine Konsole die nicht hält, was sie verspricht? Die restlichen Spiele können wir uns getrost an den Hut stecken oder auf anderen Konsolen spielen. So wurde doch schon bei N64 von sensationeller Grafik und Bewegungsfreiheit, wie sie weder die PlayStation noch der PC zu leisten vermag, gesprochen, ja man redete von Spielen, welche nur auf der N64-Konsole möglich seien. Tja, war wohl nix. Nun gut, warten wir auf die neue Gamecube-Konsole und wenn sie dann endlich erhältlich ist, kaufen wir die Microsoft Xbox oder warten auf die neue PlayStation 3. Solange werde ich mich wohl noch ein Weilchen mit meiner N64-Konsole beschäftigen.

N-ZONE Natürlich ist es möglich, dass sich die Veröffentlichung des Gamecube in Europa auf das Jahr 2002 verschoben wird, unsere Angabe zu einem eventuellen Deutschlandtermin ist rein spekulativ, da Nintendo of Europe sich noch nicht zu diesem Thema geäußert hat. Gerade weil aber von der Konkurrenz in naher Zukunft neue Konsolen erscheinen, sollte Nintendo ein vitales Interesse daran haben, die neue Hardware auch in Europa so schnell wie möglich auf den Markt zu bringen. In Sachen DVD-Kompatibilität ist beim Nintendo Gamecube noch nicht das letzte Wort gesprochen. Titel wie *Resident Evil Zero, ISS* oder *Wave Race* dürften neben den von dir genannten Spielen absolute Highlights auf dem Gamecube werden, gerade im Vergleich zum eher ernüchternden Line-up an Launchtiteln für die PlayStation 2.

Hans Peter

Würfel nur für Kinder?

Sind für den Gamecube auch Spiele geplant, bei denen nicht der Satz steht: Für Kinder unter 6 Jahren geeignet (*Pokémon, Zelda, Donkey Kong*). Ich würde mich nämlich über ein Wrestling-Spiel von THQ oder Umsetzungen von *Resident Evil, Hybrid Heaven* oder *Metal Gear Solid* freuen, dann erbt der Gamecube auch nicht den Titel „Kinder-Konsole". Werden solche Spiele am Anfang der neuen Nintendo-Ära erscheinen?

N-ZONE Der Gamecube ist von Nintendo als Konsole für die ganze Familie konzipiert worden. Die Vergangenheit hat gezeigt, dass die Hersteller vor allem auf Fort- und Umsetzungen bekannter und erfolgreicher Spieletitel setzen. So wird es mit großer Wahrscheinlichkeit einen neuen *Zelda*-Teil und eine Gamecube-Version von *Donkey Kong* geben. Dass aber nicht nur jüngere Nintendo-Fans angesprochen werden, zeigen Gerüchte beziehungsweise Informationen von Umsetzungen von *Perfect Dark* oder *Resident Evil*. Da die Wrestling-Serie von THQ auf dem N64 großen Erfolg hat, ist auch eine Gamecube-Version eines *WWF*-Spiels nicht unwahrscheinlich. Ob diese Titel zur Veröffentlichung der Konsole erscheinen, kann man zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen.

Chris Güthues

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Gamecube	❑	❑	❑
GB Advance	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Pokémon-Charts: Welche drei Pokémon-Artikel (nicht nur Videospiele) gefallen dir im Augenblick am besten?

1. _____
2. _____
3. _____

7. Pokémon-Most-Wanted-Charts: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Pokémon-Produkte (nicht nur Videospiele) wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

8. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau so viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Pokémon-Zone	___	❑	❑	❑
Pokémon Gold/Silber	___	❑	❑	❑
Gamecube-News	___	❑	❑	❑
Game-Boy-Advance-News	___	❑	❑	❑
Mario Party 3	___	❑	❑	❑
Dinosaur Planet	___	❑	❑	❑
Batman Of The Future	___	❑	❑	❑
Winnie Puuh	___	❑	❑	❑
Zelda: Majora's Mask	___	❑	❑	❑
WWF No Mercy	___	❑	❑	❑
The World Is Not Enough	___	❑	❑	❑
Mickey's Speedway USA	___	❑	❑	❑
Donald Duck Quack Attack	___	❑	❑	❑
Tom & Jerry in Fi. Of Furry	___	❑	❑	❑
Komplettlösung Zelda: M. Ma.	___	❑	❑	❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 12/2000)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ mal pro Jahr

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____ _____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 12 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Nach meinem Kurz-Urlaub habe ich mich wieder furchtlos in den dichten Dschungel der Passwörter, Zahlenkombinationen und Schummelgriffe gewagt, um für euch neue, interessante Cheats einzufangen. Diesmal sind mir unter anderem Kniffe zum exzellenten Ego-Shooter The World Is Not Enough und zahlreiche nützliche Passwörter zu NFL Quarterback Club 2001 ins Netz gegangen. Die Passwörter zur Game-Boy-Version von San Francisco Rush 2049 erleichtern die Raserei und mit dem Cheat zu Rainbow Six geht euch bei der Terroristenbekämpfung nie die Munition aus. Viel Spaß!

Euer Jens Quentin

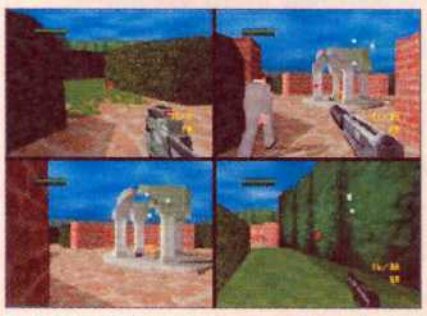
The World Is Not Enough

Mehrspieler-Levels

Um die folgenden Mehrspieler-Levels spielen zu können, müsst ihr folgende Vorgaben erfüllen:

Air-Raid-Level: Komplettiert den Masquerade-Level im Schwierigkeitsgrad „Agent" innerhalb von 3 Min. 15 Sek.

Castle-Level: Komplettiert den Subway-Level im Schwierigkeitsgrad „Agent" innerhalb von 2 Min. 15 Sek.



BELOHNUNG Wer seine Missionen schnell erfüllt, darf neue Mehrspieler-Levels betreten.

Sky-Rail-Level: Komplettiert den Cold-Reception-Level im Schwierigkeitsgrad „Secret Agent" innerhalb von 3 Min. 15 Sek.

Team-King-Of-The-Hill-Level: Komplettiert den King's-Ransom-Level im Schwierigkeitsgrad „Agent" innerhalb von 2 Min. 20 Sek.

Alternative Outfits

Um in alternativen Outfits durch die Levels zu schreiten, müsst ihr folgende Vorgaben erfüllen:

Zivilisten-Outfit: Komplettiert den City-Of-Walkways-1-Level im Schwierigkeitsgrad „Agent" innerhalb von 3 Min. 35 Sek.

Alec Trevlyan, Wai Lin, Max Zorin, May Day, Christmas Jones: Komplettiert alle Levels im Schwierigkeitsgrad „Agent".

Wissenschaftler-Outfit: Komplettiert den Masquerade-Level im Schwierigkeitsgrad „00 Agent" innerhalb von 4 Min. 20 Sek.

Soldaten-Outfit: Komplettiert den Midnight-Departure-Level im Schwierigkeitsgrad „Agent" innerhalb von 3 Min. 5 Sek.

Anzug-Outfit: Komplettiert den Curiour-Level im Schwierigkeitsgrad „Secret Agent" innerhalb von 2 Min.

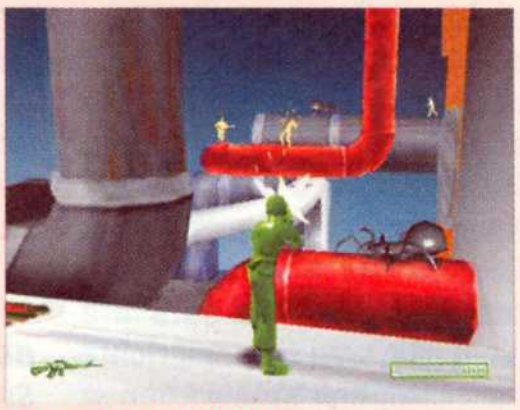
NFL Quarterback Club 2001 (US)

Die folgenden Passwörter können nicht kombiniert werden, es wird nur jeweils der letzte Code aktiviert. Gebt im Passwort-Bildschirm folgende Codewörter ein:

Rugby-Modus: .....RGBY
Riesen-Spieler: ..MRSHMLLW
Dünne Spieler: .....TTHPCK
Riesen-Football: ....BCHBLL
Riesen-Münze beim Coin Toss: .....BGMNY
Viele Verletzungen: ...HSPTL
Mehr Fumbles: ..BTTRFNGRS
Hüpfender Football: ..FLBBR
Football hinterlässt Rauchschwaden: ....HSNFR
Acht First Downs: .DBLDWNS
Keine Fumbles: ...STCKYBLL
Rutschiges Spielfeld: SLPNSLD

Army Men: Sarge's Heroes 2 (US)

Alle Waffen: Gebt als Passwort NSRLS ein.
Maximale Munitionsmenge: Gebt als Passwort MMLUSRM ein.
Spezial-Uniform: Gebt als Passwort TNMN ein.



KIMME UND KORN Unsere Cheats erleichtern euch die Kriegsführung.

Level-Passwörter:
Level 2 Bridge: FLLNGDWN
Level 3 Fridge: ...GTMLK
Level 4 Freezer: ..CHLLB
Level 5 Inside Wall: .....CLSNGN
Level 6 Graveyard: .....DGTHS
Level 7 Castle: .....FRNKNSTN
Level 8 Tan Base: .....BDBZ
Level 9 Revenge: .....LBBCK
Level 10 Desk: .....DSKJB
Level 11 Bed: .....GTSLP
Level 12 Blue Town: .....SMLLVLL
Level 13 Cashier: .....CHRGT
Level 14 Train: .....NTBRT
Level 15 Rockets: .....RDGLR
Level 16 Pool Table: .....FSTNLS
Level 17 Pinball Table: .....WHSWZRD

Game-Boy-Cheats-&-Codes

San Francisco Rush 2049
Level-Passwörter:
Level 2: .....MADTOWN
Level 3: .....FATCITY
Level 4: .....SFRISCO
Level 5: .....GASWRKZ
Level 6: .....SKYWAYZ
Level 7: .....INDSTRL
Level 8: .....NEOCHGO
Level 9: .....RIPTIDE

Game-Boy-Xploder-Codes

Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

Rainbow Six

Unendliche Menge Munition: 01304bd4

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Teil 1

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.zelda.de

In Nintendos neuestem Zelda-Geniestreich verschlägt es Feenkind Link aus Hyrule in die Parallel-Welt Termina, wo er aufs Neue gefährliche und spannende Abenteuer wahrhaft epischen Ausmaßes bestehen muss. Wollt ihr als Link rechtzeitig vor dem drohenden Weltuntergang eure Missionen meistern, hilft euch unsere Lösung sicher weiter.

Grundsätzliche Informationen zum Spiel:

Das Grundprinzip von Zelda ist relativ einfach und jeder der *The Ocarina of Time* gespielt hat, wird sich auch schnell zurechtfinden. Trotzdem sollten einige neue Spielelemente und Möglichkeiten erklärt werden. Also gut, lasst uns herausfinden, was sich in der Welt von Hyrule geändert hat.

Was hat es mit dem Tag/Nacht-Zyklus im Spiel auf sich?

Dies ist der große, wirklich bedeutende Unterschied zum Vorgänger. Sogar erfahrene Spieler werden einige Zeit benötigen, um sich an dieses neue Konzept zu gewöhnen. Ihr habt immer drei Tage und Nächte, um die bevorstehende Aufgabe zu lösen. Das bedeutet, es bleiben genau 72 Stunden Zeit, um zum Beispiel die vom Horror Kid zu Anfang gestohlene Ocarina zurückzubekommen. Jedes Mal wenn ein neuer Tag anbricht, wird euch gezeigt, wie viel Zeit noch übrig ist. Habt ihr wider Erwarten eine Aufgabe in der dafür vorgesehenen Zeit nicht erfüllt, könnt ihr immer noch die „Hymne der Zeit" spielen, die euch zum Anfang des ersten Tags zurückbringt. Dabei verliert ihr jedoch ein paar Gegenstände. Denkt immer daran, dass das Spiel nicht in Echtzeit abläuft, eine Stunde im Spiel entspricht in etwa fünf Minuten in der Realität.

Wenn ich den Sprung zu Tag 1 zurück mache, verliere ich die Gegenstände, die ich aufgesammelt habe. Warum ist das so?

Manche Gegenstände bleiben euch erhalten, wenn ihr die „Hymne der Zeit" spielt, andere aber nicht. Im Handbuch findet ihr eine detaillierte Liste dieser Gegenstände. Das Problem ist nur, dass ihr sämtliche Gespräche nochmals führen müsst. Außerdem müsst ihr alle Aufträge, die das Finden verschiedener Gegenstände beinhalten, jedes Mal wieder von vorne ausführen, wenn euch die Zeit ausgeht. Behaltet das auf jeden Fall im Hinterkopf und geht sorgsam mit der zur Verfügung stehenden Zeit um.

Welche Rolle spielt Link's Ocarina in diesem neuen Abenteuer?

Die Art und Weise, wie ihr die Ocarina benutzt, ist ziemlich genau dieselbe wie im Vorgänger auf dem N64. Diesmal kann Link neue Songs erlernen und die verschiedene Aspekte des Spiels beeinflussen. Ihr könnt zum Beispiel durch den Zeitsprung zum Anfangspunkt der jeweiligen Aufgabe zurückkehren, euch heilen oder gar die Zeit verlangsamen. Wie in *The Ocarina of Time* lernt ihr diese Lieder im Verlauf des Spiels. Der erste Song, den ihr in Links Gestalt lernt, ist die „Sonate der Befreiung". Dies ist auch die Melodie, die den Deku-Fluch aufhebt, den das Horror Kid zu Beginn des Spiels auf Link legt. Ihr werdet im nächsten Monat im zweiten Teil dieser Komplettlösung eine Liste aller Lieder finden, die Link auf der Ocarina spielen kann.

Wie funktionieren die Masken im Spiel und welche Auswirkungen haben sie auf Link's Fähigkeiten?

Im Spiel gibt es 24 verschiedene Masken, von denen jede einen anderen Effekt auf Link hat. Durch manche erhält er verschiedene Fähigkeiten oder Stärken. In manche Fällen sind die Fähigkeiten, die einem die Masken verschaffen, notwendig, um das Spiel durchzuspielen. Einige der Masken sind sehr leicht zu finden. Link muss eigentlich nur mit den richtigen Personen im Spiel sprechen, um sie zu erhalten. Andere erfordern das Lösen einer Aufgabe oder das Erledigen eines Auftrags. Wenn ihr wissen wollt, wo sich die einzelnen Masken befinden, solltet ihr auf die zweite Seite der Komplettlösung schauen.

Ich hab mir gerade das Notizbuch in Unruh-Stadt geholt. Wofür brauche ich es?

Im Notizbuch werden bestimmte Konversationen und Ereignisse im Spielverlauf aufgezeichnet, die mit den Hauptaufgaben im Spiel nur bedingt etwas zu tun haben. Das Notizbuch hat auch seine eigene Geschichte, die ihr nebenbei auch noch näher beleuchten könnt. In vielen kleinen Aufträgen klärt ihr ein Geheimnis auf, das einige Bewohner von Unruh-Stadt schon seit Jahren bedrückt. Im zweiten Teil der Lösung sagen wir euch dann, mit wem ihr wann sprechen müsst, um diese Aufgabe zu bewältigen.

Was ist der schnellste Weg, um zu Beginn des Spiels an Geld zu kommen?

Es gibt zwei verschiedene Arten um anfangs an Geld zu kommen – eine sehr schnelle und eine sehr langsame. Bei der langsamen Methode müsst ihr nur rumlaufen und auf jedes Gebüsch einhacken. Diese Büsche enthalten immer ein paar Rubine und erscheinen noch einer gewissen Zeit wieder. Wenn ihr aber schnell zu viel Geld kommen wollt, solltet ihr die andere Methode wählen. Verlasst Unruh-Stadt durch den südlichen Ausgang und geht geradewegs zu dem markierten Baum. Hoch über euch seht ihr einen Vogel, der sich sofort auf euch stürzt, um euer Geld zu klauen. Wenn ihr ihn besiegt, bekommt ihr eine Menge Rubine und einen Riesenedelstein, der weitere 200 Rubine wert ist. Tragt jetzt das Geld einfach zur Bank von Unruh-Stadt und wiederholt diesen Vorgang beliebig oft, um euer Bankkonto aufzubessern.

Wo befinden sich die einzelnen Masken?

Im Laufe des Spiels findet ihr eine große Anzahl von Masken, die Link neue Fähigkeiten verleihen, sobald er sie trägt. Manche sind notwendig, um das Spiel zu lösen, andere sind einfach nur cool. In diesem Teil der Lösung wird beschrieben, wie ihr die einzelnen Masken im Spiel findet. Die Masken sind in der Reihenfolge aufgelistet in der man sie im Spiel entdecken kann. Wenn ihr also eine vergessen habt, braucht ihr nur auf die Liste zu schauen, um zu wissen, in welcher Gegend ihr suchen müsst.

Deku-Schale Wenn ihr das Horror Kid besiegt und die Ocarina zurückbekommen habt, kehrt zum Uhrturm zurück. Dort redet ihr mit dem Maskenhändler, den ihr vor dem ersten Betreten von Unruh-Stadt getroffen habt. Er lehrt euch die „Sonate der Befreiung". Wenn ihr diese zum ersten Mal benutzt, erscheint die Maske in eurem Inventar.

Feen-Maske Wenn ihr den Deku-Fluch erst mal los seid, begebt euch zum westlichen Teil von Unruh-Stadt. Dort werdet ihr eine Fee finden, die über dem Boden schwebt. Legt die Deku-Schale an und benutzt die in der Nähe befindliche Deku-Pflanze, um zu der Fee zu fliegen und sie zu fangen. Bringt sie jetzt einfach zurück zur Höhle der Feen und ihr erhaltet die Maske als Belohnung von der Feenkönigin.

Ka-Bumm-Maske Wartet in Unruh-Stadt bis zwölf Uhr mitternachts und geht dann zu der Stelle, wo das Kind versucht, den Ballon kaputt zu machen. Redet mit der alten Frau, die daneben steht. Plötzlich taucht ein Dieb auf und stiehlt die Tasche der Frau. Schlagt ihm mit dem Schwert die Tasche aus der Hand und die alte Frau wird euch dafür mit der Maske belohnen.

Kafeis Maske Begebt euch zwischen zehn Uhr morgens und acht Uhr abends zum Nordostteil der Stadt. Dort trefft ihr auf ein Kind, das den Weg zum Versteck der Bomber versperrt. Zu eurer Linken befindet sich eine kleine Tür. Geht hindurch und drinnen sofort durch die Tür auf der rechten Seite. Redet mit der Lady, die auf dem Stuhl in der Ecke sitzt und sie wird euch die Maske geben.

Bremer Maske Wartet in Unruh-Stadt bis zur Nacht von Tag eins oder zwei und geht dann zum Südteil der Stadt. Dort findet ihr einen Leierkastenmann, der auf einer Bank am Bach sitzt. Wenn ihr euch mit ihm unterhaltet, bekommt ihr von ihm die Maske.

Hasenohren Um diese Maske zu bekommen müsst ihr die Bremer Maske besitzen und es muss der dritte Tag eures Abenteuers sein. Verlasst Unruh-Stadt durch den südlichen Ausgang und begebt euch dann in die südwestliche Ecke der Gegend. Benutzt eure Karte, um dorthin zu finden. Folgt dem Pfad, bis ihr einen Typen trefft, der eine Spitzhacke trägt. Wenn ihr vor dem dritten Tag dort hinkommt, wird er immer noch versuchen, den großen Felsbrocken, der den Weg versperrt, zu zerschlagen. Am Morgen des dritten Tages wird er damit fertig. Der jetzt freie Pfad führt zu einer Ranch. Wenn ihr dort angekommen seid, begebt euch zu der Tür auf der gegenüberliegenden Seite, die von einem mit Hühnern bemalten Holzzaun eingefasst wird. Redet im Inneren mit dem Mann, der versucht eine Gruppe Hühner unter Kontrolle zu halten. Setzt die Bremer Maske auf und marschiert solange auf und ab, bis alle zehn Hühner euch folgen. Sobald ihr dies vollbracht habt, wird euch der Mann aus Dankbarkeit die Hasenohren überlassen.

Maske der Nacht Um diese Maske zu bekommen, müsst ihr bis um zehn Uhr abends am dritten Tag warten und den Dieb am ersten Tag aufgehalten haben. Außerdem braucht ihr das Portemonnaie und 500 Rubine auf dem Bankkonto. Wenn dem so ist, begebt euch zu dem Laden, den ihr im Westteil der Stadt findet, um die Maske dort zu kaufen.

Odolwa Maske Nachdem ihr den Dämmerwald-Tempel hinter euch gebracht habt, steht ihr dem ersten Wächter des Spiels gegenüber. Sein Name ist Odolwa! Wenn ihr ihn besiegt habt, gehört euch seine Maske.

Maske der Düfte Nachdem ihr den Wächter des Dämmerwald-Tempels besiegt habt, begebt euch zu der in der Nähe befindlichen Fläche außerhalb des Deku-Königreichs. Schwimmt durch die kurze Wassersektion und folgt dem Pfad zu eurer Linken. Betretet die Höhle, die ihr am Ende des Pfads findet, setzt die Hasenohren auf und sprecht mit dem Mann im Inneren. Wenn ihr ihn im nun folgenden Rennen schlagt, bekommt ihr seine Maske.

Kamaros Maske Wartet am ersten Tag eures Abenteuers bis um zwölf Uhr nachts und verlasst Unruh-Stadt dann durch den nördlichen Ausgang. Dort findet ihr eine Reihe pilzförmiger Platt-

Wo befinden sich die einzelnen Masken? (Fortsetzung)

Goronen-Haut
formen und einen Mann, der auf einer dieser Plattformen tanzt. Wenn ihr zu ihm hinübergeht und die „Sonate der Heilung" spielt, fällt seine Maske ab und ist somit euer.
Um diese Maske zu bekommen, braucht ihr das Auge der Wahrheit! Wenn ihr diesen Gegenstand besitzt, benutzt ihn, um einen Geist zu finden, der sich in der Nähe von Goronendorf aufhält. Wenn ihr ihn gefunden habt, folgt ihm zum Goronenfriedhof und spielt dort die „Sonate der Heilung". Jetzt gehört die Maske euch.

Goht-Maske
Wenn ihr den Pic Hibernia Tempel gemeistert und den dortigen Endgegner besiegt habt, bekommt ihr auch die Maske. Ihr müsst euch nur in die glühenden Lichtkugel begeben, wo zuvor der Endgegner gestanden hat.

Don Geros Maske
Bevor ihr euch mit Goht anlegt, begebt euch nach Goronendorf und haltet nach einem weinenden Baby Ausschau. Schnappt euch einen Deku-Stab, lauft durch das ganze Dorf und steckt alle nichtbrennenden Fackeln an. Ihr müsst die Hasenohren tragen, um sie alle anzuzünden, bevor die Fackel ausgeht. Wenn alle Fackeln brennen, müsst ihr die Goronen-Haut anlegen und alle Ballons zum Platzen bringen, die erschienen sind. Dadurch kommt ein Stück Fleisch zum Vorschein. Bringt dieses Stück Fleisch zu dem Goronen, der in der Mitte des Dorfs auf dem Felsvorsprung sitzt und er wird euch die Maske geben.

Zora-Schuppen
Schaut auf den Ozean hinaus, wenn ihr euch in der großen Bucht befindet. Schwimmt zu der Stelle, über der einige Vögel kreisen und befördert den sich dort befindlichen Zora an den Strand. Am Strand angekommen, müsst ihr gleich die „Sonate der Heilung" spielen, um ihn zu retten. Daraufhin schenkt er euch die Maske.

Fels-Maske
Schlagt die beiden steinernen Eulenstatuen in der großen Bucht und macht dann einen Sprung nach Unruh-Stadt. Dort angekommen, solltet ihr eine Flasche mit rotem Heiltrank kaufen. Begebt euch zum südöstlichen Ausgang und ruft mit dem passenden Song Epona herbei. Reitet nun in die Berge, bis ihr zu einem Ring aus Steinen kommt. Benutzt das Auge der Wahrheit auf den rechten Steinen. Gebt jetzt nur noch dem Soldaten den Heiltrank, sobald er ihn verlangt, und die Maske gehört euch.

Gyorg Maske
Nachdem ihr den Schädelbucht-Tempel hinter euch gebracht und den Endgegner besiegt habt, bekommt ihr in dem darauf erscheinenden Lichtkreis die Maske.

Helm des Hauptmanns
Verlasst Unruh-Stadt durch den Ostausgang und reitet mit Epona in die Berge. Geht in die Berge, bis hinter den Friedhof, wo ihr ein Skelett finden werdet. Spielt die „Sonate des Erwachens", um etwas Leben in die Knochen zu bringen. Wenn ihr dann im Kampf siegt, verschwindet der Flammenschutz um eine nahegelegene Schatztruhe, in der ihr die Maske findet.

Garos Maske
Begebt euch mit mindestens zehn Rubinen in der Tasche zur Eulenstatue auf der Milchstraße und reitet mit Epona entlang des Pfads, der von der Statue aus nach links führt. Am Ende des Pfads befindet sich eine kleine Farm mit zwei Typen, die euch zu einem Pferderennen herausfordern. Benutzt die zehn Rubine als Startgeld und besiegt die beiden in dem Rennen, um euch die Maske zu holen.

Gibdos Maske
Vom Hauptteil des Ikana Canyon sollte ihr euch zur linken Seite des Tals begeben. Dort findet ihr einen ausgetrockneten Fluss und eine nahegelegene Höhle. Betretet die Höhle und begebt euch zu dem Wasserloch in der Mitte der Höhle. Sobald ein Geist erscheint, müsst ihr die „Hymne des Sturms" spielen, die das Wasser zurück in den Fluss bringt. Begebt euch jetzt in den Musikraum und von dort aus ins Untergeschoss. Ihr trefft einen Kerl, dem ihr die „Sonate der Heilung" vorspielen müsst, um von ihm die Maske zu bekommen.

Maske des Giganten
Nachdem ihr euch durch den Felsenturm-Tempel gekämpft habt, trefft ihr auf einen Zwischengegner, den ihr ziemlich einfach besiegen könnt. In der daraufhin erscheinenden Schatztruhe findet ihr die Maske.

Twinmold Maske
Von diesem Endgegner bekommt ihr die vierte und damit letzte Wächtermaske, nachdem ihr ihn besiegt und den Felsenturm-Tempel hinter euch gelassen habt. Er ist bei weitem nicht so einfach zu besiegen wie die anderen.

Walkthrough

Die verlorenen Wälder:

Soll ich gleich am Anfang des Spiels nach etwas Ausschau halten?

Sobald das maskierte Horror Kid eure Ocarina und Epona gestohlen hat, übernehmt ihr die Kontrolle über Link. Euer Weg führt euch zunächst durch den dunklen Tunnel vor euch. Vorher solltet ihr allerdings euer Schwert zur Hand nehmen und links und rechts das Gebüsch ein wenig bearbeiten. Die Rubine, die ihr findet, werden sich schon im frühen Verlauf des Spiels als sehr nützlich erweisen.

Unruh-Stadt:

Was sollte ich in Unruh-Stadt als erstes tun?

Am wichtigsten ist jetzt zuallererst einmal eine Karte. Um die zu bekommen, müsst ihr euch am Eingang von Unruh-Stadt rechts halten, bis ihr zu einer Rampe kommt. Habt ihr die erklommen, seht ihr rechts von euch noch eine Rampe, an deren Ende sich eine Tür befindet. Geht ihr durch diese hindurch, kommt ihr in einen neuen Bereich, in dem ein Elf Karten verkauft. Ihr solltet nicht zögern und die fünf Rubine anlegen. Danach habt ihr nämlich eine On-Screen-Karte, die ihr jederzeit aufrufen könnt. Also werft einen Blick drauf und lauft schnurstracks wieder zum Ausgangspunkt zurück.

Jetzt habe ich also eine Karte von Unruh-Stadt – und nun?

Mit Hilfe dieser Karte gelangt ihr ganz leicht in die südwestliche Ecke von Unruh-Stadt. Hier findet ihr einen Durchgang, hinter dem euch ein kleiner Garten erwartet, durch den ein Fluss fließt. Über dem Gewässer schwebt eine kleine Fee, die ihr euch sofort schnappen solltet. Jetzt geht's wieder dahin zurück, wo ihr die Karte gekauft habt. Gleich nachdem ihr den Bereich betreten habt, könnt ihr links in einen Gang gehen, der zu einer Feenhöhle führt. Wenn ihr nun die eingefangene Fee zu ihren Freunden zurückbringt, bekommt ihr eine Belohnung.

Wie komme ich an dem Kind vorbei, das den Durchgang im nordwestlichen Stadtteil versperrt?

Um hier weiterzukommen, braucht ihr einen Code. Dort wo ihr die Karte gekauft habt, solltet ihr einen Jungen sehen, der versucht, einen Ballon zum Platzen zu bringen. Schießt eure Deku-Blasen, um ihm zu zeigen, wie man das macht. Kaum geschehen, fordert er euch zu einem Spiel heraus. Er und seine vier Freunde verstecken sich in der Stadt und ihr müsst ihn innerhalb eines gesetzten Zeitlimits finden. Das dürfte euch kaum Schwierigkeiten machen, wenn ihr euch in Unruh-Stadt erst etwas auskennt. Habt ihr alle Jungen gefangen, verraten sie euch den Zugangscode für das Geheimversteck. Nun könnt ihr an dem Kind vorbei in den unterirdischen Durchgang. Ihr geht an dem Skulltulla vorüber und in einen großen, von Fackeln erleuchteten Raum. Benutzt eure Deku-Blasen, um den Ballon zu zerstören, der die Leiter versperrt und steigt hinauf.

Wenn mich der alte Mann im Observatorium durch sein Teleskop gucken lässt, wonach soll ich suchen?

Ihr müsst das Teleskop auf den großen Uhrturm in der Stadtmitte ausrichten. Nachdem ihr euch die nun folgende Zwischensequenz reingezogen habt, müsst ihr durch die Tür neben dem Teleskop gehen und den Platz untersuchen, auf dem der Komet gelandet ist. Ihr erhaltet einen Gegenstand mit dem schönen Namen „Mondträne", mit dem ihr euch dann auf den Weg zum Hauptmarkt von Unruh-Stadt macht – dem Bereich, wo ihr die Stadt zum ersten Mal betreten habt. Hier seht ihr eine Deku-Pflanze. Wenn ihr euch neben diese stellt, trefft ihr auf einen Deku-Mann, der die Mondträne für seine Frau haben möchte – gebt sie ihm!

Das Deku-Wesen hat jetzt die Mondträne. Wie geht's weiter?

Damit ihr in den Uhrturm gelangen könnt, müsst ihr bis zwölf Uhr mitternachts am dritten Tag warten. Ihr könnt anhand der Uhr am unteren Bildrand sehen, wie lange das noch dauert. Lasst die Zeit aber nicht unnütz verstreichen, sondern durchsucht Unruh-Stadt nach diversen, nützlich aussehenden Gegenständen. Einige Herzteile werden in Unruh-Stadt angezeigt und wenn ihr die Wirbelattacke gegen die Pflanzen einsetzt, fallen meistens ein paar Rubine für euch ab. Mal ganz davon abgesehen, dass ihr eh nichts Besseres tun könnt, während ihr wartet, lohnt sich dieses Unterfangen für euren weiteren Weg im Spiel.

Was soll ich tun, wenn der Uhrturm geöffnet wird?

Euch bleiben lediglich fünf Stunden, um eure dortige Aufgabe zu erfüllen. Die Zeit wird euch am unteren Bildrand angezeigt, achtet also immer darauf. Benutzt die Deku-Pflanze in der Nähe des Uhrturms und fliegt zum neu geöffneten Eingang im Turm selbst. Hier müsst ihr das Horror Kid besiegen, das eure Ocarina gestohlen hat. Kaum hat der Kampf begonnen, müsst ihr sofort mit euren Deku-Blasen auf das Horror Kid schießen. Habt ihr getroffen, lässt es die Flöte fallen – rennt rüber und schnappt sie euch! Nach einer weiteren Zwischensequenz müsst ihr die Hymne der Zeit spielen (rechts, A, runter, rechts, A, runter), was euch zum ersten Tag zurückteleportiert. Wieder könnt ihr euch eine Zwischensequenz anschauen und kurz danach steht ihr wieder da, wo ihr zum ersten Mal Unruh-Stadt betreten habt. Dreht euch um und geht durch die hölzerne Tür. Hier trefft ihr den Maskenhändler wieder, der euch nun die „Sonate der Befreiung" beibringt, mit der ihr die Deku-Schale loswerdet. Diese wandert daraufhin in euer Inventar, so dass ihr sie später noch nutzen könnt.

Unruh-Stadt: Die Rückkehr

Jetzt wo das Horror Kid weg und Link wieder normal ist, was sind meine Ziele in Unruh-Stadt?

Bevor ihr weitermacht, solltet ihr erst noch ein paar Gegenstände in Unruh-Stadt einsammeln. Ihr müsst diese Dinge zwar noch nicht haben, sie jetzt zu sammeln erspart euch aber auf jeden Fall, später noch einmal wiederzukommen. Zuerst solltet ihr euch die Masken holen, die es in diesem Bereich zu ergattern gibt: Die Feen-Maske, Die Ka-Bumm-Maske, Kafeis Maske, Die Maske der Nacht und die Bremer Maske. Wie ihr genau an diese Masken rankommt, könnt ihr der Liste entnehmen, die auf der zweiten Seite der Komplettlösung beginnt. Die beiden weiteren, Gegenstände, die ihr in Unruh-Stadt finden müsst, sind das Notizbuch und das Portemonnaie. Für ersteres müsst ihr in Links Gestalt noch einmal das Versteckspiel mit den Kindern spielen. Wie vorher schon, müsst ihr den Ballon des ersten Jungen zum Platzen bringen und ihn dann ansprechen. Habt ihr erfolgreich gespielt, bekommt ihr das Notizbuch. Damit habt ihr jetzt die Möglichkeit Bilder von Personen, mit denen ihr gesprochen habt, und eingesammelten Gegenständen zu speichern. Das Portemonnaie erhaltet ihr, wenn ihr 200 Rubine in der Bank im westlichen Teil von Unruh-Stadt eingezahlt habt.

Okay, jetzt habe ich alles wichtige aus Unruh-Stadt – wie geht's weiter?

Jetzt könnt ihr endlich Unruh-Stadt verlassen (fürs Erste zumindest ...) und euch ein wenig in der Umgebung umschauen. Begebt euch vor Morgengrauen des dritten Tages durch den südlichen Ausgang von Unruh-Stadt. Nehmt den Pfad, der in südwestliche Richtung führt und ihr kommt direkt zur Romani-Ranch. Hier seht ihr zwar Epona endlich wieder, aber ihr könnt sie noch nicht retten. Deshalb wendet ihr euch Richtung Scheune, wo ihr auf einen Typen trefft, der ein „Hühner-Problem" hat. Habt ihr die Bremer Maske, könnt ihr ihm helfen und erhaltet im Austausch dafür die Hasenohren. Für eine detaillierte Beschreibung, wie ihr an diese Maske kommt, sei wieder auf die Liste von Seite 2 verwiesen. Wenn ihr jetzt auch noch diesen Gegenstand erworben habt, seid ihr soweit, um tiefer in das Spiel einzusteigen.

INFO

Zusatzinformation: Versteckte Lieder

Im Laufe des Spiels werdet ihr Lieder lernen, die ihr auf eurer Ocarina spielen könnt und die alle einen speziellen Nutzen haben. Allerdings gibt es zwei Lieder, die nicht einfach so gefunden werden können. Diese versteckten Noten könnt ihr nutzen, sobald ihr die Ocarina gefunden habt, und sie sind dafür da, um die Zeit zu manipulieren.

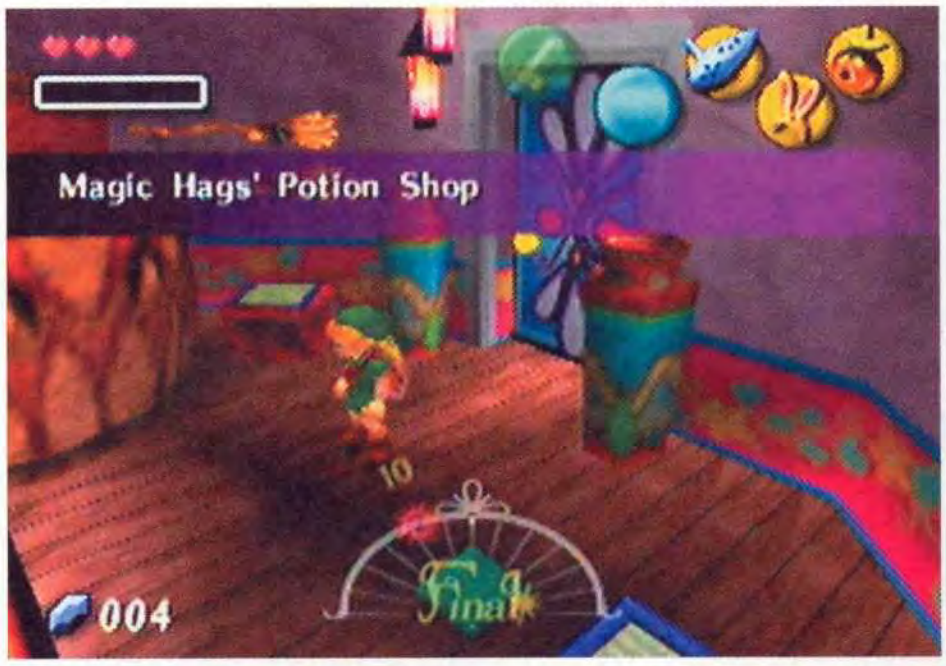
Thema der Zeit im Wind (rechts, rechts, A, A, runter, runter)
Egal wann ihr dieses Lied im Spiel spielt, es wird euch immer zwölf Stunden in die Zukunft versetzen. Wenn ihr also zum Beispiel auf ein Ereignis wartet, das zu einem bestimmten Zeitpunkt stattfindet, dann könnt ihr mit diesem Song eure Wartezeit verkürzen. Verwendet ihr das Lied allerdings bevor der dritte Tag angebrochen ist, fehlt euch wertvolle Zeit, um bestimmte Aufgaben zu erledigen. Nutzt es also nur, wenn ihr euch sicher seid, dass ihr zu viel Zeit habt.

Ballade des Kronos (runter, A, rechts, runter, A, rechts)
Dieses Lied verlangsamt extrem die Zeit, was es besonders wertvoll macht, wenn euch Zeit fehlt, um eine Aufgabe rechtzeitig zu erledigen. Selbst wenn es nur so etwas einfaches ist, wie Geld zur Unruh-Stadt Bank zu bringen – es spart euch eine Menge Zeit! Darüber hinaus verlangsamt der Song die Bewegungen eurer Feinde, was euch sowohl im Kampf zugute kommt als auch bei Verfolgungsjagden.

Der Sumpf:

Wie komme ich in den Sumpf?

Vom Südausgang von Unruh-Stadt aus geht ihr weiter Richtung Süden, bis ihr an einen Baum kommt, der eine Schnitzerei im Stamm hat. Wenn ihr euch die Kerben genauer anschaut, könnt ihr erkennen, dass sie vom Horror Kid stammt. Es folgt eine kurze Zwischensequenz über das Horror Kid und seine zwei Feen, die ihr euch sehr genau anschauen solltet. Sie enthält einige wichtige Hinweise darüber, was überhaupt vor sich geht. Danach folgt ihr dem Pfad weiter nach Süden, bis ihr endlich am Sumpf angelangt seid. Die Gegner hier sind deutlich stärker als die bisherigen, also nutzt häufig eueren Schild und kontert mit Schwertattacken. Erledigte Feinde hinterlassen auch häufig nette Goodies wie Rubine. Sammelt immer alles ein!



Der Sumpf: (Fortsetzung)

Was soll ich tun, wenn ich den Sumpf erreicht habe?

Folgt dem Pfad in den Sumpf. Wenig später kommt ihr an ein Baumhaus, das aus dem Wasser ragt – das ist das lokale Sumpf-Infocenter. Habt ihr dort mit allen gesprochen, geht es weiter den Pfad entlang, bis ihr an das nächste Baumhaus gelangt. Dieser Zaubershop gehört einer Hexe, die euch aus *The Ocarina of Time* bekannt vorkommen sollte! Sie erzählt euch, dass ihre Schwester vor längerer Zeit in den Wald gegangen, aber immer noch nicht zurückgekehrt ist. Vielleicht solltet ihr der Sache einmal nachgehen.

Wie finde ich meinen Weg durch den Wald?

Um sicher durch den Wald zu kommen, müsst ihr dem Affen folgen, dem ihr am Anfang dieses Bereichs begegnet. Allerdings ist er verdammt schnell und so könnt ihr nur mit ihm Schritt halten, wenn ihr die Hasenohren aufsetzt. Er führt euch dann direkt zu der gesuchten Person, die euch erzählt, sie sei von dem Horror Kid angegriffen worden und benötige nun einen roten Zaubertrank. Also nichts wie zurück zur Hexe im Zaubershop, die euch sofort bereitwillig den Trank aushändigt, nachdem ihr von ihrer Schwester erzählt habt. Jetzt geht es für euch wieder auf gleiche Weise zu der verletzten Hexe, wie zu Anfang – folgt dem Affen und übergebt den Zaubertrank.

Wie komme ich zum Deku-Palast von dem der Affe gesprochen hat?

Nachdem ihr der Hexe geholfen habt, müsst ihr erst einmal zurück zum Sumpf-Infocenter in der Mitte des Sumpfs. Dort trefft ihr auf die eben gerettete Hexe, die anscheinend die örtlichen Bootsausflüge organisiert. Aus Dankbarkeit schenkt sie euch eine Gratisfahrt, die euch – wie der Zufall es will – direkt bis zum Deku-Palast führt. Das Boot wartet hier auf euch, falls ihr wieder zurück wollt.

Der Deku-Palast:

Was soll ich tun, wenn ich am Palast ankomme?

Zuallererst müsst ihr eure Deku-Schale aufsetzen, ohne die ihr nicht in das Königreich eingelassen werdet. Drinnen angekommen, solltet ihr direkt zum König gehen und mit ihm reden. Nutzt diese Gelegenheit auch, um eure Kamera zu zücken und den König abzulichten – der Mann am Sumpf-Infocenter lässt dafür ein paar Rubine oder sogar ein Herz-Teil springen. Bevor ihr den königlichen Saal verlasst, sprecht noch mit dem Affen im Käfig. Als nächstes müsst ihr von außerhalb des Palasts unbedingt in den Käfig gelangen, um nochmals mit dem gefangenen Affen zu sprechen. Um das zu bewerkstelligen, braucht ihr eine magische Erbse.

Wo bekomme ich die magische Erbse?

Das begehrte Gemüse bekommt ihr von einem Kerl in den Deku-Gärten. Wenn ihr die königlichen Räume verlasst, müsst ihr durch die Tür zur linken gehen und dann dem Irrgarten folgen, bis ihr an ein Loch im Boden kommt. Passt dabei auf, dass euch die Deku-Wächter nicht entdecken, sonst werfen sie euch aus dem Palast. Habt ihr das Loch gefunden, springt hinein und sprecht zu dem Typen, der die magischen Erbsen verkauft. Die erste Erbse gibt's sozusagen als Gratisprobe, wenn ihr mehr benötigt, müsst ihr sie bezahlen.

Wo soll ich die magische Erbse pflanzen?

Wenn ihr den Palast verlasst, seht ihr eine Reihe von Lilienblätter, die auf dem vergifteten Wasser treiben. Als Deku-Link sollte es aber kein Problem sein, über sie hinwegzuspringen und ihnen zu folgen, bis ihr ans gegenüberliegende, trockene Ufer gelangt. Hier findet ihr ein Stück Erde, das eine leichte andere Färbung hat, als der Rest – der perfekte Platz für die Erbse!

Warum wächst die Erbse nicht, wenn ich sie pflanze?

Dafür benötigt sie natürlich erst mal Regen! Irgendwann in der Hälfte des zweiten Tages, öffnet der Himmel die Schleusen und es schüttet wie aus Kübeln. Kurz darauf wächst die Erbse zu einem stattlichen Blatt heran. Das wäre eigentlich ein guter Moment, um das Thema der „Zeit im Wind" zu spielen, um die Wartezeit zu verkürzen. Aber Vorsicht, dass ihr nicht zu weit in die Zukunft springt, sonst verpasst ihr den Regenschauer und alles war umsonst! Ist die Erbse gewachsen, habt ihr über sie Zugang zum oberen Teil der Deku-Gärten. Hier müsst ihr die Deku Pflanzen nutzen, um zwischen den sich bewegenden Plattformen hin und her zu fliegen und die gegenüberliegende Seite der Gärten zu erreichen. Für diesen Abschnitt braucht ihr einiges an Sprunggeschick und Timing. Auf der anderen Seite müsst ihr durch das Loch in der Palastwand klettern.

Der Deku-Palast: (Fortsetzung)

Was muss ich tun, nachdem ich mit dem gefangenen Affen gesprochen habe?

Der Affe schickt euch zum Dämmerwald-Tempel, um dort die verschwundene Prinzessin zu retten, wegen deren Entführung er fälschlich eingesperrt wurde. Vorher lehrt er euch die „Sonate des Erwachens" (oben, links, oben, links, A, rechts, A). Diese Melodie braucht ihr, um den Dämmerwald-Tempel betreten zu können. Springt vom Deku-Palast als Deku-Link über die Seerosenblätter zum Felsvorsprung gegenüber des Palasts. Benutzt jetzt nur noch die Deku-Pflanze, um durch den Höhleneingang zu kommen. Schon seid ihr auf dem Weg zum Dämmerwald-Tempel.

Dämmerwald-Sumpf:

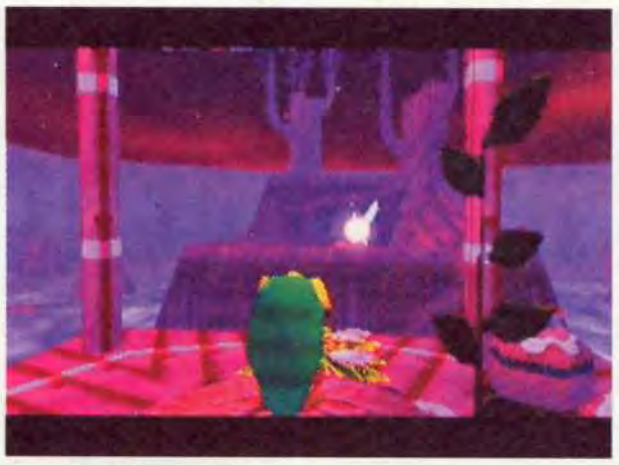
Ich bin jetzt im südlichen Sumpf, aber wie komme ich zum Dämmerwald-Tempel?

Sobald ihr in die Gegend des Dämmerwald-Tempels kommt, solltet ihr als Deku-Link mit euren Blasen die beiden Libellen vom Himmel holen. Danach benutzt ihr die Deku-Pflanzen um zur gegenüberliegenden Seite zu kommen. Schwebt auf den Felsvorsprung mit der Eule zu und sprecht mit ihr. Sie wird euch das „Lied der Schwingen" lehren. Von hier aus müsst ihr nur noch zur nächsten Plattform schweben und den Dämmerwald-Tempel betreten.

INFO

Das Lied der Schwingen

Dies ist einer der wichtigsten Songs im gesamten Spiel, da ihr euch im Spiel durch ihn leichter bewegen könnt. Ihr lernt diesen Song von der großen Eule im Dämmerwald-Sumpf, auf eurem Weg zum Dämmerwald-Tempel. Nachdem ihr diesen Song gelernt habt, könnt ihr mit der Ocarina durch Eingabe von unten, links, oben, unten, links und oben zu jeder zuvor aktivierten Eulestatue in Sekundenschnelle reisen. Um eine Statue zu aktivieren, müsst ihr nur einmal mit dem Schwert draufschlagen. Wenn ihr euch an Unruh-Stadt zurückerinnert, wird euch einfallen, dass ihr bereits zu Beginn des Spiels eine aktiviert habt. Das bedeutet ,ihr kommt mit Leichtigkeit in die Stadt und von dort wieder weg. Besonders nützlich ist dies, wenn euch die Zeit ausgeht und ihr die „Sonate der Befreiung" spielen müsst. Ihr seid dann im Nu wieder an der Stelle, zu der ihr müsst.



Dämmerwald-Tempel:

Ich bin jetzt im Dämmerwald-Sumpf, aber ich sehe keinen Tempel! Warum?

Vom Eingang dieses Levels müsst ihr über diverse Plattformen an der Seite des Sumpfs zu der Stelle mit den vielen Steinen im hinteren Teil kommen. Dort findet ihr eine Markierung auf dem Boden, die den Schlüssel zur Öffnung des Tempels bietet. Stellt euch auf die erhöhte Plattform, setzt die Deku-Schale auf und spielt die „Sonate des Erwachens". Das ist der Song, den ihr von dem Affen im Deku-Palast gelernt habt. Der Dämmerwald-Tempel wird vor euren Augen aus dem Wasser aufsteigen. Schwebt jetzt nur noch, unter Zuhilfenahme der nächsten Deku-Pflanze, zum Eingang hinüber.

Jetzt bin ich zwar im Tempel, aber was muss ich eigentlich erreichen?

Das Hauptziel in jedem Tempel ist, den jeweiligen Endgegner zu besiegen. Damit euch das Ganze etwas leichter fällt, solltet ihr aber erst mal die Karte und den Kompass finden. Zusätzlich zu dieser Aufgabe, die ihr schon aus *Ocarina of Time* und *Link to the Past* kennen solltet, müsst ihr in jedem Tempel fünfzehn verschollene Feen finden. Diese Feen befinden sich grundsätzlich an den entferntesten und unmöglichsten Orten. Ihr solltet in jedem Fall versuchen, alles zu zerstören, was sich auch zerstören lässt. Nicht selten findet ihr an solchen Stellen eine versteckte Fee. Manche Feen sind in magischen Luftblasen gefangen, die ihr erst mit Pfeil und Bogen zerstören müsst. Wenn ihr dann die Feen-Maske aufsetzt, kommen sie auf euch zugeflogen und ihr müsst sie nicht einmal umständlich einsammeln.

Wo finde ich die Karte im Dämmerwald-Tempel?

Begebt euch mit Hilfe der Deku-Pflanzen zur nächsten Plattform und geht auf die Tür im hinteren Teil des Raums zu. Durchquert sie schnell und geht im folgenden Raum hinunter auf die Plattform auf der linken Seite. Legt jetzt die Deku-Schale an und überquert das Wasser mit Hilfe der zahlreichen fleischfressenden Pflanzen. Danach überquert ihr auch im nächsten Raum das Wasser und schwebt auf die Deku-Pflanze in der Mitte des mit Wasser gefüllten Raums zu. Mit Hilfe der Pflanze könnt ihr die Plattform mit der kleinen Schatztruhe erreichen, in der ihr einen kleinen Schlüssel findet. Kehrt zur Pflanze zurück und springt hinüber zu der Plattform mit den zwei brennenden Fackeln. Geht durch die Tür und erledigt den Gegner in diesem Raum, indem ihr euch in der Pflanze versteckt. Sobald er tot ist, findet ihr in der großen Schatztruhe die Karte.

Dämmerwald Tempel (Fortsetzung):

Wo finde ich den Kompass im Dämmerwald-Tempel?

Nachdem ihr den kleinen Schlüssel gefunden habt (ihr solltet ihn aufgesammelt haben, als ihr euch die Karte des Tempels besorgt habt), könnt ihr zum Hauptraum des Levels mit der riesigen, hölzernen Blume auf dem Boden zurückkehren. Am Ende dieses Raums befindet sich eine verschlossene Tür, die sich mit dem gefundenen Schlüssel öffnen lässt. Im folgenden Raum müsst ihr zunächst einmal den Block wegräumen, der euch den Weg versperrt. Danach müsst ihr in die rechte hintere Ecke des Raums, wo ihr eine brennende Fackel findet. Setzt jetzt die Hasenohren auf, schnappt euch einen Deku-Stab, zündet ihn an der Fackel an und rennt wie der geölte Blitz zur gegenüberliegenden Ecke, um die abgebrannte Fackel anzuzünden. Dadurch öffnet sich eine Tür, die zu einem Raum mit drei Libellen führt. Wenn ihr diese besiegt habt, erscheint eine Schatztruhe, die den Kompass enthält.

Also gut, ich hab den Kompass und die Karte, aber ich weiß nicht so recht was ich jetzt tun muss!

Schnappt euch im Raum mit dem Steinblock und der angezündeten Fackel einen weiteren Deku-Stab und zündet ihn an. Tragt dabei wie zuvor die Hasenohren, rennt zur anderen Seite des Raums und die Steintreppe hinauf. Oben angekommen findet ihr eine weitere abgebrannte Fackel, die ihr anzünden müsst. Bevor der Deku-Stab komplett abgebrannt ist, solltet ihr noch über die beiden Plattformen zu dem Spinnennetz springen, das euch den Weg versperrt und es mit dem brennenden Stick zerstören. Steigt die Treppe hinauf und macht euch vorsichtig auf den Weg zu dem langen, schmalen Raum.

Ich kann jetzt die Tür sehen, die zum Unterschlupf des Endgegners führt! Aber wie komme ich dorthin?

Lasst euch auf die Plattform hinabfallen und wendet euch nach links, sobald ihr den Raum betreten habt. Benutzt die Deku-Schale, um über verschiedene Deku-Pflanzen von Plattform zu Plattform zu schweben. Wenn ihr die oberste Plattform erreicht habt, solltet ihr die Maske ablegen und den Bogen ziehen. Feuert einen Pfeil auf die Kristallkugel, die auf einer Plattform auf der gegenüberliegenden Seite des Raums thront. Dadurch geht das Feuer aus, das auf den beiden Säulen in der Mitte des Raums brennt und einen Plattform erscheint über dieser Säule. Legt die Deku-Schale wieder an, schwebt dorthin und von da zur nahegelegenen Metallplattform. Von hier aus ist es nur noch ein Katzensprung zur geschlossenen Tür, die zum Endgegner führt.

Wie kann ich den Endgegner im Dämmerwald-Tempel besiegen?

Zu Beginn des Kampfes wird euch der Wächter zunächst mit seinem riesigen Schwert angreifen. Ihr könnt die Hiebe aber ziemlich leicht mit etwas Geschick und Link's Schild abwehren. Auch die Hasenohren sind während des gesamten Kampfs sehr hilfreich, da ihr euch so schneller bewegen könnt. Sobald ihr die Möglichkeit habt, zum Gegenschlag auszuholen, solltet ihr mit dem Schwert auf die Beine eures Gegners einhacken. Nach einem Treffer schickt er euch ein paar Insekten entgegen, die leicht mit dem Schwert aus dem Weg zu räumen sind und zudem des öfteren einen Gesundheitsbonus zurücklassen. Odolwa hat aber noch zwei weitere Angriffsarten. Neben einem Ring aus Feuer, den er um euch zieht, schickt er euch außerdem einen Schwarm Fliegen entgegen. Während der Feuerring keine Gefahr darstellt, solange ihr euch nicht bewegt, können die Fliegen doch sehr lästig sein. Obwohl diese nervigen Fliegen nur minimalen Schaden bei Link anrichten, schränken Sie seine Bewegungsfreiheit ein und verschlechtern seine Sicht. Das ist auch der Grund, warum ihr unbedingt die Hasenohren tragen solltet. Wenn ihr Odolwa mit einigen gut gezielten Schlägen etwas geärgert habt, solltet ihr versuchen, mit ein paar auf seinen Brustkorb gezielten Pfeilen, den Schaden noch weiter zu vergrößern. Wenn euch irgendwann die Pfeile ausgehen, müsst ihr den restlichen Kampf mit dem Schwert bestreiten. Das Ende des Kampfes sollte jetzt aber nicht mehr weit sein.

INFO

So besiegt ihr die Zwischengegner im Dämmerwald-Tempel:

Es gibt zwei Zwischengegner im Dämmerwald-Tempel, die ihr beide besiegen müsst, um dem Wächter des Levels gegenübertreten zu können. Die erforderlichen Tipps findet ihr hier.

Dinofol

Dies ist der erste richtige Gegner, dem ihr im Spiel gegenübersteht. Er ist daher ziemlich einfach zu besiegen. Wenn er euch mit seinem Schwert angreift, solltet ihr den Hieb mit Links Schild abwehren und sofort einen Gegenangriff starten, sobald ihr die Möglichkeit dazu habt. Wenn ihr ihn getroffen habt, wird er sich mit einem Feuerstoß revanchieren. Da ihr euch dagegen nicht verteidigen könnt, sollte ihr schnell einen gewissen Sicherheitsabstand zwischen euch bringen. Habt ihr diese Prozedur dreimal vollzogen, ist der Gegner besiegt und ihr erhaltet einen magischen Bogen und einen Köcher voller Pfeile.

Gekko

Der zweite Zwischengegner ist, die richtige Taktik vorausgesetzt, genauso leicht zu besiegen. Legt bei Kampfbeginn die Deku-Schale an und versteckt euch in einer Deku-Pflanze. Sobald euer Gegner an der Pflanze vorübergeht, solltet ihr aus eurem Versteck springen. Dadurch wird der Gegner erst mal an die Wand geschleudert. Nehmt die Maske ab und visiert ihn mit dem Bogen an, sobald er stillsteht. Wenn ihr dies zweimal gemacht und ihn auch zweimal getroffen habt, ist der Boss Key euer.

Das Nuperman-Aboangebot:

sagenhafte 50% sparen

Tu dir was Gutes:
Teste N-Zone im Miniabo und hol dir zwei Ausgaben zum Preis von einer.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: N-Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☒ **Ja, ich möchte zwei Ausgaben von N-Zone zum Preis von einer testen.** P3 N 017

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-Zone, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von DM 3,83. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-Zone wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten bzw. Erziehungsberechtigten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung kannst du innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: N-Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten bzw. Erziehungsberechtigten

Nas neistgekaufte Nintendo-Nagazin

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Verk. für N64 Super Mario u. für SNES Harvest Moon, beides gut erhalten, Preis nach VB, Tel: 04454/775

Verkaufe: Turok 2 45 DM, Shadow M. 45 DM, NBA Courts. 35 DM, F1 WG 50 DM, World Driver Championship 60 DM, Zelda O. o. T. 80 DM, Tel: 08536/1434 Andreas

Suche dringend für N64 Fighters Destiny, Preis nach Vereinbarung, erreichbar ab 15 bis 18 Uhr, Tel: 05051/3626, fragt nach Stefan

Verk. Perf. Dark, Shadow Man, Horrorspiel, 1080°, Action-Adventure, WCW vs. NWO, Top Gear R. 2, Pokémon Stadium, Controller Paks, Game Boy Pocket, alles gü. 02373/14269

Verk. N64 + 4 Pads + Ru. Pak + Exp. Pak + Mem. Card + 32 Hefte + 7 Spiele z. B. Zelda, Mario Kart, Lylat Wars alle Anl. vorh. NP ca. 1.300, VP 250, Spiele nicht einzeln, 08167/8786

SUCHE NINTENDO 64

Suche für N64 Turok 1: Dinosaur Hunter, Pr. n. VB, Tel: 034691/22766

Suche Snowboard Kids für N64, Tel: 05232/698316 oder 0171/4570477, Raum Lippe

Suche F-Zero X, zahle bis 50 DM, Tel: 06732/7372, fragt nach Stefan

Ich, 12, bin Zelda- u. Final-Fantasy-Fan, suche Brieffreund(-in) zw. 11 u. 13, die ein N64 o. eine PlayStation haben, schreibt an: Carolin Klawzinski, Obere Twiete 9, 29556 Suderburg

Suche Turok Dinosaur Hunter, deutsche Version mit Spielanleitung, zahle 50 DM Tel: 0611/441137 ab 17 Uhr

Suche Turok 1, dt. Version, zahle bis 30 DM Tel: 0228/453336

Suche für N64 Star Craft 64 + C&C 64 und für den Game Boy: Fun Pak Vol. 1, Albrecht Schäfer, Tel/Fax: 0971/69161

Suche gut erh. N64 + mind. 2 Contr. + Exp. Pak + Mem. Card + evtl. Spiele, müsste in Sachsen sein, meldet euch bei Bianca ab 18 Uhr, Tel: 037328/439

Suche dringend: N64 mit Controller, Exp. Pak, Rumble Pak (LX4) mit oder ohne Spiele (WCW Revenge, Perfect Dark, 3D-Action v. GT), kaufe auch einzeln, 09241/6205 Daniel

Achtung: Suche Bomberman 64, Preis nach Vereinbarung, Tel: 07267/1290, fragt nach Frederik

Suche X-Ploder, tausche gegen Game Boy oder N64 Spiele z. B. Banjo-Kazooie etc. Tel: 07347/3859 fragt nach Daniel

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe Nintendo 64, 4 Spiele, 2 Controller, 1 Rumble Pak, 1 Controller Pak mit Koffer oder tausche gegen P2, VP: 300 DM Set, Tel: 06023/4510

Verkaufe Zelda, Jet Force Gemini, Donkey Kong für je 50 DM, incl. Anleitung + Verpackung, Tel: 06441/28615 o. 926274 Dirk

Verk. WWF 2000 70 DM, F1 WGP 40 DM, Banjo 40 DM, Mario Kart 30 DM, ISS 64 25 DM, Donkey Kong ohne Expansion Pak 75 DM, ruf an unter der Nummer 0250/26619, Christian

Verkaufe N64 + 2 Contr. + RP, 10 Top Spiele z. B. Zelda, Star Wars R. S., Turok 1 + 2, Shadow Man, Super Mario u. viele N64-Mags, 400 DM, Tel: 06404/1483, Wolfgang „Kupi" Meyer

Verk. 15 N64-Spiele z. B. Turok 3, WinBack, Star Wars, 2 Controller, 4 Memory Cards, original, alles für 200 DM, Tel: 0561/283553 ab 17 Uhr

Pokémon Snap, Zelda, verk. auch PSX-Spiele, verk. auch andere Pokémon-Artikel z. B. Com, Aufkleber, Karten usw., ab 16 Uhr, fragt nach Florian, Tel: 030/3677964

Suche Dreamcast, zahle bis 200 DM, verk. N64-Spiele, 7 Überraschungsspiele für nur 99,99 DM + 1 Pf. Porto, Kauf es! E-Mail: stradissimo@gmx.de und tschö!

Verk. N64 u. 2 Player 100 DM, Donkey Kong 70 DM, Turok 25 DM, Gasp 35 DM, Diddy Kong Racing 35 DM u. noch mehr Tel: 09944/1399

Verk. N64 mit 8 Spielen, 2 Controller, Forsaken, Extreme G I und II usw., VB 600 DM, Tel: 08406/91456

Verk. Mario Party für 50 DM, Glover für 50 DM, Superstar Soccer 98 für 50 DM und Pokémon Snap für 95 DM, Tel: 037203/4806, Christian

Verkaufe NBA Hang Time, Super Mario 64, Wave Race, tausche auch zwei Spiele gegen WWF Wrestlemania 2000 oder WCW Mayhem je 25 DM, Tel: 05448/1257

Verk. gut erhaltenes Armorines-Spiel für N64, Kaufpreis 39 DM mit Verpackung, Anruf von 18-19 Uhr unter 0171/1813940

Verkaufe N64 mit 20 Spielen z. B. Perfect Dark, ISS 2000, NBA 2000 (fast alle mit Verp. + Anl.) + 1 Joypad + 2 Memory Cards + 1 Expansion Pak + 1 Rumble Pak 06404/62163

Verk. N64 mit Exp. Pak, 1 Memory Card, 2 Pads und 2 Rumble Paks mit 7 Games, 1 Game Boy Color und 1 Spiel, zusammen nur 650 DM, Tel: 0441/5099352, Dennis

Nintendo 64 + 3 Spiele + Expansion Pak + Memory Card u. Rumble Pak (alles in Top-Zustand) für nur 200 DM zu verk., Tel: 0291/1680

Verk. F1 WGP/FIFA 98 40 DM, ISS 64 30 DM, suche FIFA 99, ruft an unter 0711/846503, fragt nach Patrick

Verkaufe Pokémon Stadium + Transfer Pak 90 DM, Zelda: Ocarina of Time 50 DM, Beetle Adventure Racing 40 DM, Tel: 02602/3863, Moritz Weckwert

Verkaufe Ridge Racer, C&C, ISS 98, FIFA 99, Ogre Battle 64 und Harvest Moon 64, suche für NES Excitebike, alle Final-Fantasy-Teile, Ghost's Goblins u. Metal Gear 1, Tel: 09123/75198

Verkaufe Hybrid Heaven, Lode Runner, Paper Boy, Armorines, Pokémon Stadium, Army Men S. H., Jet Force Gemini, D. Derby, Castlevania 1, 2, Turok 3, WinBack, Perfect Dark, Tel: 09123/75198

Verk. N64 + 1 Controller + 1 Rumble Pak für 170 DM, Tel: 09436/902107

Suche dringend First Person Shooter, zahle gut! Tel: 07123/21043 fragt nach Markus

Tausche/verkaufe Turok 1 50 DM, u. 2 60 DM, Ex. G 50 DM, DKR 50 DM, Jet Force 60 DM, Forsaken 50 DM, F-Zero 70 DM, WG 3DH. 50 DM, gegen Mario Party, Pokémon, T. Hawk 40 DM, 18.00 bis 19.00 Uhr, Tel: 0175/2116999

Bomberman, Blast Corps, Extreme G, S. S. Soccer 64, Zelda, Shadow of the Empire je 30 DM, Mario + SPB, Sote, Controller Grün, Blau je 30 DM, OP-WinBack, X-Ploder je 70 DM, Tetrisphere, Rayman 2, Mission Imp., Jet Force, Hybrid Heaven, Donkey K. je 50 DM, Versandkosten: Vorkasse: 4,40 DM, Nachnahme 7,90 DM, wisseldieter@gmx.de, Tel: 06029/996910

Verkaufe WinBack, Zelda + SPB je 60 DM, Jet Force Gemini, Hybrid Heaven, Rayman 2 je 50 DM, X-Ploder 70 DM, Mario + SPB, Shadows of the Empire je 30 DM, Tel: 06029/996910

Verk. 15 N64-Spiele z. B. Turok 2-3, WinBack, Star Wars und 2 Controller, 4 Memory Cards für 220 DM, Tel: 0561/283553 ab 17 Uhr

Verkaufe SCARS mit Anleitung und Verpackung für 30 DM, tausche auch gegen Top Gear Overdrive, ruft ab 15 Uhr unter 030/6932980 an

Verk. N64 + 17 Games + Rumble Pak + Expansion Pak + Memory Pak + 2 Controller + Donkey K. 64, FIFA 99, Zelda, F1 WGP II, C&C, Turok 2, alles nur 500 DM, Top Zust., Tel: 039754/22040

Nintendo 64, 2 Controller, 8 Spiele u. a. Donkey Kong 64 + Zubehör 450 DM, Tel: 02163/81299, original verpackt.

Einzelverk. Zelda 64 + Spieleberater, 1080°, Rainbow Six, Forsaken (us), Rogue Squadron, Wrestlemania 2000, Cp, RP, Exp., Contr., Tel: 05273/4786

Donkey Kong 64 + Spieleberater 55 DM, F1 World Grand Prix 2 45 DM, Tel: 08431/618448, Mail: jaws74@gmx.de, Versand per Nachname!

Shooting-Set: Verk. N64 + Expansion Pak + 1 Contr. (neu) + Rumble Pak + Perfect Dark + Armorines uncut, Top-Zustand! Für 250 DM, Patrick ab 17 Uhr 034907/20945

Toy Story 2 70 DM, Virtual Chess 30 DM, Vigilante 8 50 DM, Castlevania 40 DM, Castlevania 2 NEU 80 DM, (I+II für 100 DM), V-Rally 35 DM, Tel: 02772/649796

Verk. Turok 3 uncut, Rayman 2 je 50 DM, Tel: 035207/81811

540 Spiele: 540 Spiele für N64 + 2 Controller + 1 R. Pak + M. Card für nur VHB 980, DM 07633/6281 oder N64 + 13 Spiele + 2 Controller für nur VHB 540 DM, 07633/6281, fragt Beni

Iggy's Reckin Balls für 20 DM, Lego Racer für 30 DM, C. Twist für 50 DM, Glover für 20 DM, Superman für 10 DM, meldet euch bei Jan-Hendrik Basse, Tel: 05331/9359123 ab 18 Uhr

Rocket Robot, Hot Wheels, Tonic Trouble, A Bugs Life, Star Wars Racer, Div. Shooter, alle Spiele neuwertig je 60 DM, Tel: 02604/8693

Nagano Winter, Bust A Move 2, Milos Astro Bowling, Rugrats, Forsaken, Raguka Kids, Div. andere jeweils 40 DM, Tel: 02604/8693, Marco

N64 + Spiele, Glover, Starshot, Bust A Move II, Mischief Makers, N-Zone-Hefte Nr. 4/98–10/2000 350 DM, PSX Crash Bandicoot II 30 DM, Pandemonium 40 DM, Tel: 030/45024789

Verk. Donkey Kong 64, Shadowman, Armorines und Turok LdvL jew. mit Anl. u. Verp., DK u. SM sind mit Spieleber., verk. außerdem Yoda Stories (GB), Tel: 0641/83147

Pokémon Stadium + Transf. Pak für 110 DM, Rayman 2 für 75 DM, 0391/5431195 Julia oder 0179/3401958, suche Holy Magic Century

Rayman 2 70 DM, Zelda 50 DM, F1 WGP 25 DM, DK-Racing 45 DM, SM 64, ISS 98, Body Harvest je 15 DM ohne Porto von 17-21 Uhr, Tel: 02065/253233

Stefan Prestel, Tel: 0171/9843444 ab 15 bis 20 Uhr erreichbar, G.A.S.P. 50 DM

Original verpackt, wenig gespielt: Jet Force Gemini 40 DM, Wave Race 30 DM, Gex E. t. G. 30 DM, Diddy Kong Racing 30 DM, 0172/7726391 hallerbauer@t-online.de

Verkaufe N64 mit Mario + 2 Controller + Anschlusskabel für 200 DM, verkaufe auch F-Zero X, Mario 64, Lego Racer, ISS

64, Rayman 2, Star Wars Racer, Evelyn Wetzel, Schützenstr. 20, 69207 Sandhausen

Verk. N64 mit Exp. Pak, Rumble Pak, 3 Contr. + Transf. Pak, mit 10 Spielen, NP ca. 1.700 DM, VB 390 DM, Spiele auch einzeln, Tel: 02064/36306

Verk. Nintendo 64 + 2 Controller und 17 Spiele (WWF Warzone, Pokémon Stadium inkl. Transfer Pak) für 500 DM oder tausche gegen PlayStation

Verkaufe N64 mit 1 Controller und Rumble Pak, Memory Card und 7 Spiele für 250 DM (verhandelbar) auch einzeln, Tel: 0174/6800644 ab 15 Uhr

Verkaufe N64 mit Expansion Pak, 4 Controller, 4 Memory Cards, Tremor Pak LX 4 und 9 Spiele für 400 DM (handeln), Tel: 0173/6086408 (Mailbox)

Verk. N64 mit 4 Controller, 14 Spiele und viel Zubehör, 500 DM VHB, ruft an unter 06202/3967, fragt nach Thomas

Verkaufe N64 mit 2 Controllern, 1 Expansion Pak, 3 Controller Paks, Turok 2, ISS 2000, C&C, FIFA 98, NBA Hangtime, Wayne Gretzky's 3D Hockey, Worms Armageddon nur komplett für 350 DM, fragt nach Florian 09341/3573

Hallo Zocker, ich verkaufe mein Nintendo 64 zusammen mit meinem Z64 Mr. Backup, original Spiele 650 DM, Tel: 0179/4416417 Tobias

N64 + 2 Controller + Memory Card + 4 Spiele (1080°, Armorines, Kampfspiel) für 350 DM, Tel: 0751/49219, fragt nach Daniel

Verkaufe N64 mit 3 Controllern, Memory Card und Mario 160 DM, Lylat Wars 30 DM, Tony Hawk 60 DM, Zelda 40 DM, Clayfighter 20 DM, Shadowman 40 DM, WCW 50 DM, 05069/8184

F1 World Grand Prix, Carmageddon, Turok 1, Tetrisphere, NBA Courtside, 50 DM, Kampfspiele, Tel: 06126/54570

Bomberman 64, Super Mario 64 für 30 DM, Banjo-Kazooie 50 DM, Expansion Pak 20 DM, Tel: 02761/65935

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Pokémon Stadium gegen Rayman 2, Tel: 08453/9468, fragt nach Dominik Henach

Ich tausche Turok 2 und C&C gegen Armorines SWARM oder Perfect Dark, Tel: 0174/6590257, fragt nach Robert

Nintendo 64 + 11 Spiele (Pokémon Snap, Army Men ...) 2 Controller + Exp. Pak 530 DM, auch einzeln, tausche auch geg. PlaySt. + Zubehör, Tel: 0201/407470

Achtung! Tausche Premier Manager 64 gegen Scars Tel: 05933/1604, fragt nach Carsten, ab 18 Uhr

Tausche Zelda, Turok 2 (uncut) und Mario 64 gegen Perfect Dark (3:1), Kampfspiel (3:1) und Tony Hawk's S. (2:1), Tel: 0911/594309

Tausche WCW Mayhem, Kampfspiel, Mario 64, suche Jet F. G., Mario Tennis 64, Mario Golf, ECW Hardc. Rev., Worms A., Tel: 03394/441526 ab 15 Uhr

Biete Rayman 2, C u. C, Armorines, DK 64, Forsaken, suche Castlevania 2, Lego Racer, Rainbow Six, Daikatana, Pokémon Stadium Tel: 03341/472046 ab 16 Uhr

Tausche Super Smash Bros. + Jet Force Gemini + Top Gear Rally gegen Pokémon Stadium, Tel: 02152/148653, Benjamin

Tausche 1080°, South P., Pilot W., Xtr. G, DKR, Armorines, Blast C., Cruis'n W., gegen WinBack, P. Stadium, Turok, Nagano, Int. Track & Field, M. Pohl, Lutherstr. 33, 02943 Weißwasser

Turok 3 englische Version gegen Turok 3 deutsch, Armorines gegen Pokémon Snap oder Perfect Dark, Mike, Tel: 03524/350702

SUPER NINTENDO

Verk. SNES + 2 Controller + 24 Spiele, alle mit Verp. und Anleitung + Super Game Boy für 220 DM, ab 19 Uhr, Tel: 03451/203769

SUCHE SUPER NINTENDO

Hilfe! Ich suche Lufia 2, Dringend! Simone Walleck, Weidenstr. 32, 56470, Bad Marienberg, Tel: 02661/5595 Bitte!

Suche Final Fantasy 3, wenn möglich mit Anleitung und/oder Spieleberater, Preis nach Vereinbarung, meldet euch unter 02772/957460, Julia

Suche NES, Beetlejuice, Bugs Bunny, Adv. Quest, Faria, Rainbow Island, Cosmil, Spachead, Troll, SNES, Dino City, Troll, Tel: 0171/9686851, Joachim

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe Super Nintendo m. vier Spielen u. zwei Contr. (US-Gold, Spider Man, Mario All Stars u. Street Fighter 2) je 50 DM, zus. 200 DM, Tel: 035600/31992

US/PAL/JAP-Games Earthbound, Shadow Run, FF 3, Fire Striker, Ultima 2, Gaia + T-Shirt, Brandish etc., Etl. Mega Drive Spiele, Tel: 0441/5940803

Verkaufe SNES + Super Game Boy + 2 Controller + Linkkabel, 4 Spiele: Yoshi's Island, FIFA 97 usw. je VHB, Tel: 03473/813275

Super Nintendo mit 4 Controller und 9 Spiele für 60 DM, Tel: 06021/362145 o. 0177/2316159

SNES m. den Spielen Donkey Kong Land 3, Worms u. Sparkster, für nur 129 DM, Festpreis 02152/558389 o. 0170/5968906, frage nach Florian

Verk. SNES + 3 Controller + S. o. Mana + Evermore + Terranigma + Harvest Moon + Zelda O. o. Time + Lufia + R-Type + Barts N. + Mario World (alle RPGs mit Sp.-Berater) Tel: 0170/5457251

GAME BOY

SUCHE GAME BOY

Suche Pokémon St. inc. Transfer Pak max. 50 DM + Porto, suche für NES North + South VHB evtl. Tausch, 99 Sega Megadrive + Spiele, Tel: 02173/942997

Suche Game Boy Pocket oder Color, suche auch Pokémon Rot oder Blau, bitte nicht zu teuer, fragt nach Matthias, Tel: 0531/846818

Suche Mew für den Game Boy (Deutsche Edition), tausche auch! Habe alle 150 Pokémon, Tel: 04178/1239 fragt ab 19 Uhr nach Christian

Suche dringend gut erhaltenen Super Game Boy, Tel: 039452/86916

Suche günstig Game Boy und Spiele sowie Super Nintendo und Spiele, meldet euch bitte bei Manuela, Tel: 0831/9601111

Suche DQM! Tausche gegen Re-Volt für N64 oder kaufe! Bis 40 DM, verkaufe Re-Volt und Pokémon-Karten, suche Terranigma für SNES! Tel: 08382/78103

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe oder tausche Harvest Moon gegen Stranded Kids, Tel: 02776/7716

Verkaufe Game Boy 60 DM u. Spiele GTA, Castlev. Advent., Gallery 2, Donkey Kong, Maniacs u. Spiderman 3 f. je 35 DM, Iggi's R. u. Extr. G N64 f. 60 DM, Tel: 06004/3069

Verkaufe Pokémon Rot und Gelb zu je 55 DM und 50 DM, ruft an, wenn ihr in Zittau und Umgebung wohnt, Tel: 03583/512868, fragt nach Marcus

Verkaufe 2 Game Boys, einmal in Gelb 40 DM, und einmal in Hellgrau 40 DM, Tel: 038231/82469 fragt nach Sven

Verk. Pinball u. Turtles 3 für je 15 DM, Tel: 035476/65767

Game Boy 50 DM + Mr. DD 20 DM, Game & Watch Gallery 20 DM, Micky Mouse 20 DM, oder zusammen für 100 DM VB, Tel: 0173/5275761, Mo-Fr. 7-17 Uhr

CLUBS

Ich eröffne E-mail-Börse, hier könnt ihr so viele Anzeigen aufgeben, wie ihr wollt, bei Interesse melden bei joschi.baum@handy.de

SONSTIGES

Tauschen, Sammeln und Gewinnen und noch vieles mehr, schaut rein bei: www.poke-it.de

Aufgepasst! Bei mir bekommt ihr das #151 Pokémon Mew evtl. mit Attacken eurer Wahl für billige 30 DM, meldet euch ab 15 Uhr bei Simon, Tel: 0821/528205

Verkaufe Virtual Chess 64 für 1-4 Spieler, neuwertig org. Verp. + Spielanl. NP 160 DM, VB 80 FM, Command&Conquer Megabox (PC) 30 DM, Tel: 02253/6612

Suche dringend Pokémon-Sammelkarten, auch die Kino-Sonderkarten! Tel: 07962/2869, fragt nach Thomas

Verkaufe Pokémon Sammelkarten in 1A-Zustand mit Ordner, 122 verschiedene Karten, Preis nach VB, Tel: 08450/909628 fragt nach Stefan

15. Game XX-Videospiele-Börse Berlin, 3.12., Statthaus Böcklerpark (zum letzen Mal!!), Prinzenstr. 1 (Kreuzberg), U-Bhf: Prinzenstr. Ab 14 Uhr: Infos: 030/6858756

Verkaufe Tekken 3 für PlayStation + Komplettlösung + Spiele-Etui für 50 DM, Tel: 0530/27402, fragt nach Michael

Verk. N64 m. div. Zubehör z. B. 3 Contr., Memory/Rumble Pak, 4MB Speicherm. uvm., Zip-Diskettenlaufwerk, Preis auf Anfrage, 0177/6719241

Hi, verkaufe ein riesiges Pokémon-Fan-Paket mit Stickern, Heften, Postern und mehr! Preis nach VB! Tel: 06103/25167 fragt nach Mathias

SUCHE SONSTIGES

Suche FF VII auf der PSX, biete 15 DM, suche noch eine Memory Card PSX 5 DM, schreibt an: Klug Alexander, Weidenweg 10, 86690 Mertingen

Spielkarten Holo: Glurak, Lavados, Ditto, Kabutops, Raichu, Tauboss, Pixi, Elektek, Kicklee, Smogmog, Sarzenia, zahle pro Stück 3 DM, Tel: 0841/2293

Hi – suche Brieffreundin (Alter 12-13) meine Hobbys: Fußball, Pokémon und Eisessen, bitte lege ein Foto bei, Bernd Hillebrand, Sternstr. 43, 47179 Duisburg

Brauche dringend Sega-Mega-Drive-Konsole mit allen Anschlusskabeln und 2 Controllern, suche auch Spiele, zahle bis zu 40 DM, Tel: 08382/78103

Suche Pokémon-Karten Bisaflor, Glurak, Mew auch 1. Edition oder japanische Karten, Tel: 0561/9413427

Zu kaufen gesucht: Gib-N 64 mit Lösungsheft 1/2000, fragt nach Marco, Tel: 034633/21702

Hi! Suche dringend das Digimon-Comic Nr. 2 (Greymons Geburt) zahle sehr gut! Mit Poster gebe ich insgesamt 6 DM plus Porto, Tel: 02843/60676

VERKAUFE SONSTIGES

Ein Muss für jeden Nintendo-Fan, die mehrmals täglich aktualisierte Seite: http://members.tripod.de/nintendofans

Hi! Wir verkaufen Gogos! Zwischen 40 und 80 Pfennig, Tel: 02778/6163 fragt nach Daniel, Tel: 02778/6372 fragt nach Fabian

Verkaufe alle Pkm. für den Game Boy (billig), auch Mew... ruft an unter 0170/9039194, tausche auch Pkm Gold/Silber für den PC

Ich verkaufe Pokémon-Karten, Holographische und auch japanische ab 19 Uhr, meldet euch unter 0201/6301800 oder 0173/7771942

Verkaufe Pokémon-Sammelkarten z. B. Glurak, Liste anfordern (mit R.P.), Tausche auch gegen Stranded Kids! Janine Drath, Rotthauserstr. 97, 45309 Essen

An alle Sammler! Verkaufe alle meine Pokémon-Karten (Glurak, Arktos, Kangoma usw.), Tel: 0421/604304, fragt nach Sören

Verkaufe Leistungsendstufe Mc-Crypt PA 940 Watt, alle Schutzschaltungen 230 V, 4-8 Ohm für 450 DM, Nachfragen unter Tel: 0174/6800644, 15-21 Uhr

N-Zone Mags 18-26, 28-35, Mario 64, Star Wars I Racer, Banjo-Kazooie mit Spieleberater, Expansion Pak, Top-Zustand Tel: 02602/5722, fragt nach Frederik

TAUSCHE SONSTIGES

Tausche oder verkaufe PlayStation mit 3 Spielen, 2 Contr., 1 Mem. Gegen N64 mit 2 Contr., Pokémon Stadium, 2 Spiele 033209/71199 fragt nach Philipp

Tausche Sega Mega Drive 29 Spiele, 1 Gamepad, 1 Joystick gegen PlayStation, 2 Gamepads, 5-10 Spielen und Memory C., Tel: 09126/1556, fragt nach Flo

DIE GLÜCKLICHEN GEWINNER

Hier die Gewinner der Preisverlosungen aus der N-Zone Ausgabe 10/2000 und 09/2000

Pokémon-Spaß-Gewinnspiel:
Roland Gassen; Wien - Florian Klaus; Peissen - Yen-Tin Lee; Lörrach - Christine Pauck; Gerlach - Philipp Reimann; Leipzig - Mareike Viek; Rangsdorf - Richard Walther; Großgründlach

Mario-Party-2-Gewinnspiel:
Horst Bauer; München - Dagmar König; Dortmund - Barbara Ziep; Treisbach

Die Gewinner der ISS 2000-Verlosung folgen in der nächsten Ausgabe.

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

In dieser Ausgabe sollte für jeden Spieler-Geschmack hier auf der Lesertipp-Seite etwas zu finden sein. Lustige Cheats für Excitebike 64, versteckte Teams in ISS 2000 und alle Levels der Game-Boy-Color-Version von Driver, dies alles ist durch eure Mithilfe anderen Lesern nun auch zugänglich. Viel Spaß weiterhin beim Spielen und Cheaten.

Werner Spachmüller

LESERTIPPS

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: ***werner.spachmueller@computec.de***

ISS 2000

Und es gibt doch einen Trick für den Fußball-Hit aus dem Hause Konami, den uns freundlicherweise Marcel Wichmann verraten hat. Wer also fünf zusätzliche All-Star-Teams aktivieren will, muss den International Cup auf beliebigem Level gewinnen.

Marcel Wichmann

RASEN-HIT Wer einen Bonus will, muss alle Spiele gewinnen.

Excitebike 64 (US)

Bereits vor einigen Monaten in der Ausgabe 07/2000 hatten wir Cheats zu *Excitebike 64* veröffentlicht. Nun sind uns neue, witzige und nützliche Passwörter zugeschickt worden. Um diese zu aktivieren, müsst ihr zunächst das Cheat-Menü durch Eingabe der folgenden Tastenkombination im Hauptmenü öffnen: L-Taste, C-Unten gedrückt halten und dann mit der A-Taste bestätigen.
Nun könnt ihr eines der folgenden Passwörter ganz einfach eintippen und das Spiel starten:

Schwierigkeitsgrad HARD:
PATWELLS
Entwickler-Foto:
UGLYMUGS
Kleine Köpfe:
PINHEAD
Nacht-Modus:
MIDNIGHT
Stunt-Modus:
SHOWOFF
Unsichtbare Fahrer:
INVISRIDER
Gespiegelte Strecken:
YADAYADA
Alle Stunts freischalten:
TRICKSTER

SIMPEL Durch Eingabe der Passwörter werden lustige Modi freigeschaltet.

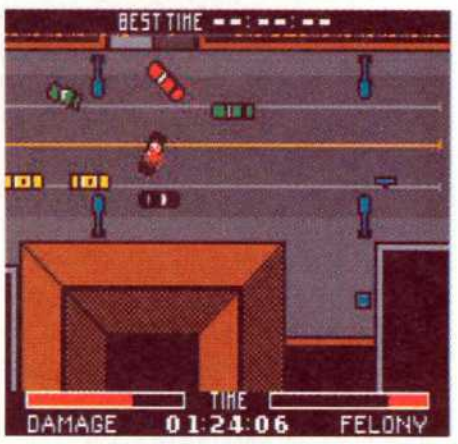
Marcel Jaquet

Driver (GBC)

Cheat-Modus:
Im Hauptmenü die Option „Undercover" markieren und dann folgende Tastenkombination schnell eingeben: Oben, Oben, Unten, Unten, Oben, Unten, Oben, Unten, Oben, Oben, Unten, Unten.
Nun erscheint ein neuer Menüpunkt „Cheat Options", hier können die jeweils eingegebenen Cheats mit der Taste rechts aktiviert, mit der Taste links deaktiviert werden.

Level:	*Passwort:*
Miami:	
1	Gesicht, Gesicht, Gesicht, Gesicht
2	Reifen, Ausweis, Kegel, Rote Sirene
3	Stopp-Licht, Schlüssel, Schlüssel, Blaue Sirene
4	Kegel, Kegel, Kegel, Ausweis
5	Schlüssel, Rote Sirene, Rote Sirene, Stopp-Licht
6	Schlüssel, Ausweis, Reifen, Blaue Sirene
7	Ausweis, Kegel, Ausweis, Rote Sirene
Los Angeles:	
8	Rote Sirene, Ausweis, Schlüssel, Reifen
9	Kegel, Blaue Sirene, Rote Sirene, Rote Sirene
10	Ausweis, Ausweis, Stopp-Licht, Kegel
New York:	
11	Blaue Sirene, Schlüssel, Schlüssel, Schlüssel
12	Stopp-Licht, Reifen, Rote Sirene, Ausweis
13	Schlüssel, Ausweis, Ausweis, Kegel
14	Rote Sirene, Blaue Sirene, Rote Sirene, Blaue Sirene
15	Reifen, Schlüssel, Kegel, Stopp-Licht

Julius Hausmann



STAU In den nächsten Level gelangt ihr mit diesen Cheats.

Herzlichen Dank! Michael Anger - Aljoscha Baum - Christian Büttner - Florian Duschek - Jonas Fitz - Marcel Jaquet - Stefan Jeschke - Andreas Joenicke - Philipp Koormann - Thorsten Lorenz - Tobias Moritz - Thomas Rado - Ilaf Scheikh-Elard - Christoph Selner - Maurice Wille

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
N-ZONE
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911-2872 150 13:00-17:00 Uhr
Fax: 0911-2872 250
E-Mail: nzone@computec.de

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 01805-959506 (DM 0,24/Min.)
Fax: 01805-959513 (DM 0,24/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Matthias Glaser, André Horn, Albrecht Ott, Michael Pruchnicki, Stefanie Schwarz
Tipps & Tricks: Simon Hill
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anca Stef -345

Anzeigenmarketing, Leserdaten:
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der Computec Media AG erscheinen außerdem:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2000 76.189 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-98557388	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 27.12.2000 am Kiosk

Hey You, Pikachu!

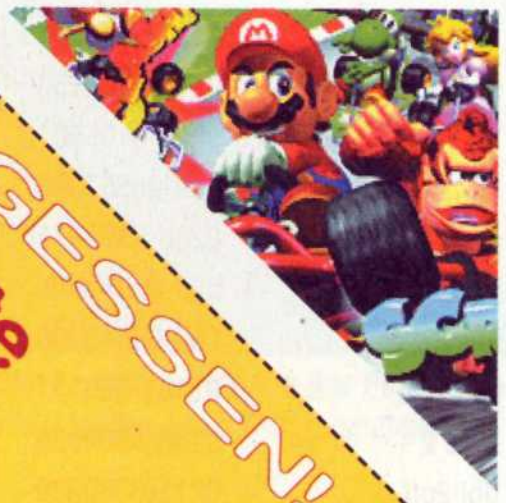
Wer träumt nicht davon, dass das Pokémon nach der Pfeife des Spielers tanzt? Mit *Hey You, Pikachu!* habt ihr die Möglichkeit, das Pokémon nach Lust und Laune über den Bildschirm zu bewegen und ihm mittels Headset Anweisungen zu erteilen. Matthias wird im Rahmen seines Tests der US-Version ein ernstes Wörtchen mit Pikachu reden.

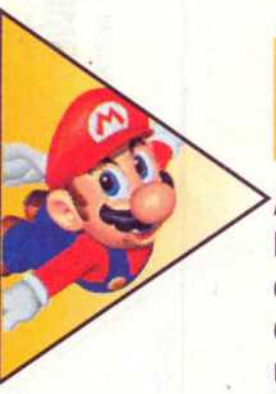
Batman of the Future

In der nächsten Ausgabe der N-Zone teilen wir euch anhand unseres Tests mit, ob sich der Kauf des Spiels nicht nur für Hardcore-Fans des fidelen Flattermanns mit Gerechtigkeitssinn lohnt. Wir schlüpfen für euch in den hautengen Batsuit, um das friedfertige Gotham City vom fiesen Joker und seinen niederträchtigen Schergen zu befreien.

Kids Zone ab 6.12. am Kiosk!

Am 6. Dezember liegt die brandneue Kids Zone an eurem Kiosk aus. Mit zahlreichen Berichten zu TV, Pokémon und Game Boy erwarten euch wieder jede Menge interessante Themen mit brandneuen Informationen und tollen Bildern. Der ausführliche TV-Führer informiert euch umfassend und in allen Einzelheiten über die Pokémon- und Digimon-Folgen. Für DM 3,90 erhaltet ihr außerdem viele tolle Aufkleber, witzige Gimmicks, das komplette TV-Programm für zwei Wochen und vieles mehr! Schnappt sie euch!





NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 27.12.2000!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...

Albrecht Ott

Der 29-jährige Albrecht Ott ist der Neuzugang in der Konsolenredaktion der Computec Media.

Was spielen Sie im Augenblick?
Mario Tennis, Tony Hawk's Pro Skater 2 (PlayStation)

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Vor allem, dass sie zusammen mit Freunden genau so viel Spaß machen wie alleine.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time Favourites und warum?
Mario Kart 64, Tony Hawk's Skateboarding, Mario Tennis. Grund siehe oben.

Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Die große Auswahl an Spielen, die einfach Spaß machen.

Welche Gamecube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Donkey Kong 64

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Frogger (Automat, wegen Urlaubserinnerungen), Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (Amiga)

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Action-Adventure, weil sie mich alleine lange fesseln. Sportspiele, weil sie mit mehreren Spaß machen.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Mario Tennis, weil es nach einem harten Arbeitstag die Redaktion zusammenbringt.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Make love, not war!

Pokémon Stadium

WORUM GEHT'S?

Dass Pokémon Stadium ein echtes Pokémon-Highlight ist, hat der Berliner Vize-Weltmeister Edwin Krause bei den „Pokémon Championship 2000" in Sydney eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Aber nicht alle Cheats, die es zu dem Titel gibt, haben ausschließlich mit den Kampfrunden zu tun. Wie eure Pokémon im Gefecht noch bunter werden? Lest selbst!

POKÉMON STADIUM:

Kunterbunte Pokémon (1):
Wenn man die Silben eines Pokémon-Namens einfach umdreht, ändert sich die Farbe des jeweiligen Pokémon. Zum Beispiel wird Mewtu bläulich, wenn man den Namen in Tumew umdreht. Nach dem Vertauschen der Silben werden die Pokémon im Allgemeinen dunkler. Pikachu wird hellorange. Das sieht gut aus, hat auf die Kampfkraft aber keinen Einfluss.

TILOMAGNE? Werden die Pokémon-Namen verdreht, ändert sich die Farbe eurer Kämpfer.

Kunterbunte Pokémon (2):
Neben der Möglichkeit, die Pokémon in Stadium durch Namensverdrehungen dunkler zu machen, gibt es eine weitere Variante der Farbänderung: Hängt einfach an die Pokémon-Namen die Endsilbe „us" an (zum Beispiel Kleinstein – Kleinsteinus), dadurch werden die meisten Pokémon heller in ihrer Färbung.

Im Kampf mehr Schaden anrichten:
Haltet beim Angriff eures Pokémon auf den Arena-Gegner den A-Knopf gedrückt, wenn die Informationen zur Attacke erscheinen, dann richtet euer Pokémon deutlich mehr Schaden an als bei einem gewöhnlichen Angriff.

RUCKZUCK K. O. Haltet ihr den A-Knopf gedrückt, sind die Pokémon-Attacken wirkungsvoller.

Pokémon Rot/Blau/Gelb

WORUM GEHT'S?

Auf der Reise durch die Pokémon-Welt gewinnen, angesichts der vielen Kämpfe, die ihr auf Schritt und Tritt bestehen müsst, versteckte Items und Gegenstände nicht zu verachtende Bedeutung. Wer da auch ohne Detektor (den man erst später im Spiel bekommt) weiß, wo er suchen muss, hat natürlich einen entscheidenden Spielvorteil.

POKÉMON ROT/BLAU/GELB:

Verstecktes AP-Plus:
Im ersten Untergeschoss des Team-Rocket-Hauptquartiers in der Spielhalle von Prismania City stehen im Mittelgang acht Pflanzen, vier links und vier rechts. Wenn ihr von der Treppe kommt, lauft direkt nach unten, seht euch die unterste Pflanze auf der rechten Seite an und drückt A: Ihr entdeckt ein verstecktes AP-Plus.

AP-PLUS Im Rocket-Hauptquartier von Prismania City könnt ihr eure AP-Reserven aufstocken.

Verstecktes Fluchtseil:
Oberhalb des Zollhauses am Ende von Route 11 steht ein einzelner Busch. Stellt euch direkt darunter und drückt A: Ihr findet ein verstecktes Fluchtseil.

Verstecktes Nugget:
Auch ein verstecktes Nugget gibt's im Tunnelpfad von Prismania City nach Lavandia zu entdecken. Betretet den Tunnel von Prismania City aus, macht unten von der Treppe zehn Schritte nach rechts und dann zwei nach oben. Drückt A (nach oben gucken): Ihr findet ein wertvolles Nugget.

ACHTUNG GOLD! Mit gefundenen Nuggets sind eure Geldsorgen endgültig vorbei.

The World Is Not Enough

WORUM GEHT'S?

Der spannungsgeladene Action-Shooter um den berühmtesten Geheimagenten der Welt führt euch in der Rolle von 007 durch 14 nervenaufreibende Missionen rund um den Erdball. Ein getöteter MI-6-Agent und verschwundene Geheimakten der russische Atomenergie-Behörde bilden den Auftakt des Agentenkrieges, den nur James Bond in bewährter Gentleman-Manier bestehen kann.

Waffenoptionen ändern:
Haltet B gedrückt und drückt Z, um die Optionen eurer Waffe zu ändern. So erhält beispielsweise die Wolfram PK2 einen Schalldämpfer. Wichtig: Alle Waffen werden durch diesen Trick verschieden aufgerüstet.

Nachtsicht einschalten:
Haltet B gedrückt und drückt A, um besondere Gegenstände wie das Nachtsichtgerät einzusetzen. Wichtig: Dieses Tastenkürzel funktioniert nur in bestimmten Levels wie beispielsweise Mission 6: Night Watch.

Golden Gun Level:
Beendet euer Spiel mit Erfolg auf Schwierigkeitsstufe „00 Agent", um den Multiplayer-Level „Golden Gun" freizuschalten. Um dieses Szenario zu gewinnen, müsst ihr alle drei Teile des Goldenen Colt sammeln und mit diesem alle Gegner ausschalten.

Alternative Outfits:
Beendet das Spiel mit Erfolg auf Schwierigkeitsstufe „Secret Agent" um folgende neue Outfits freizuschalten: Tuxedo Bond, Baron Samedi, Oddjob, Beißer.

Steuerung

- A ▶ Springen
- C-Rechts ▶ Ausweichen nach rechts
- C-Links ▶ Ausweichen nach links
- C-Unten ▶ Ducken
- C-Oben ▶ Waffe wechseln
- B ▶ Aktion/ Nachladen
- Control Stick ▶ Bewegen
- START ▶ Pause
- Steuerkreuz ▶ Nach oben/ unten sehen
- L ▶ Nicht belegt
- R ▶ Zielen
- Z ▶ Feuer/ Objekt benutzen

Mario Tennis

WORUM GEHT'S?

Auf den Tennis-Courts in Mario-Land pfeifen die Bälle durch die Luft, wenn sich Mario, Donkey Kong und bis zu 14 weitere bekannte Nintendo-Charaktere gegenseitig den Matchball abjagen. Auch Waluigi, Warios böser Bruder, schwingt in dem tollen Mehrspieler-Spaß das Racket. Und auch neue Tennisplätze und Bonusspieler schlummern im Modul.

CHEATS:

Schwere Bonus-Levels:
Gewinnt den „Planet-Cup" mit allen 16 Spielern (inklusive der zwei versteckten Bonus-Spieler), um die maximale Schwierigkeitsstufe für eure Matches freizuschalten.

Replays noch einmal sehen:
Drückt B während eines Replays, um es mit geänderten Kameraperspektiven noch einmal zu erleben. Dies könnt ihr während eines Replays jederzeit tun und so oft wiederholen, wie ihr wollt.

Handicaps:
Gewinnt den „Star-Cup" mit einer Spielfigur. Haltet danach im Charakterwahl-Menü R gedrückt, während ihr dieselbe Figur auswählt, und euer Spieler bekommt beim anschließenden Match ein Handicap und wird zugleich stärker. Als Bestätigung der korrekten Ausführung erscheint ein gelber Stern unten rechts im Bild (für Spieler 1) oder unten links im Bild (für Spieler 2). Drückt ihr L und R zugleich, erhaltet ihr einen linkshändigen Star-Tennisspieler.

Steuerung

- A ▶ Nicht belegt
- C-Rechts ▶ Nicht belegt
- C-Links ▶ Nicht belegt
- C-Unten ▶ Nicht belegt
- B ▶ Eingabe bestätigen/ Top Spin
- Control Stick ▶ Figur steuern/ Option wählen
- Steuerkreuz ▶ Nicht belegt
- L ▶ Figur Linkshänder (Spielerauswahl)
- R ▶ Gegenstand benutzen (Bowser-Stage)
- Z ▶ Figur Linkshänder (Spielerauswahl)

N-ZONE

NR. 3

Tipps & Tricks

Sammelkarte 116

Pokémon Rot/Blau/Gelb

N-ZONE

NR. 3

Tipps & Tricks

Sammelkarte 117

Pokémon Stadium

N-ZONE

Tipps & Tricks

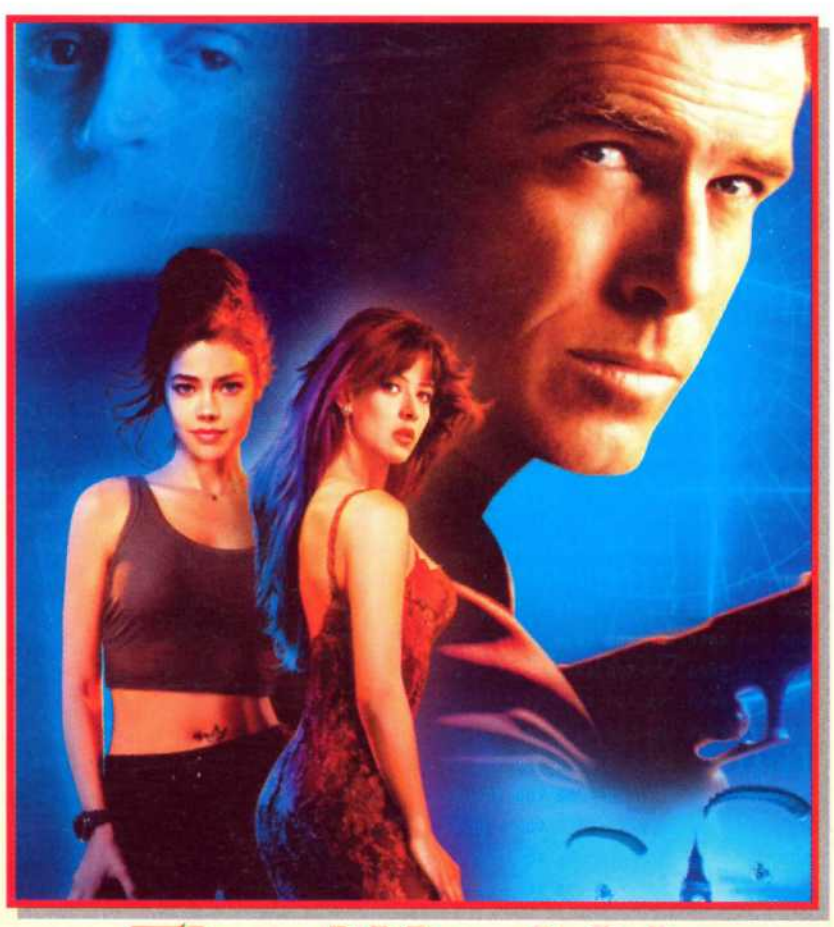
Sammelkarte 118

Mario Tennis

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 119



The World Is Not Enough